本丛书5种荣获“全国优秀畅销书奖”（科技类）
本丛书累计销售超过100万册
本丛书先后被400余所培训机构选作参考书



一学就会魔法书

（第2版）

新手学做网站



全程动画、语音教学演示

九州书源 编著

DVD光盘：4.5G超大容量学习资料库

立体化学习资料6类：

- 高清多媒体教学演示，手把手演示
- 实例所需素材及源文件，直接调用很方便
- 常见问题解答300个，扫除学习障碍
- 应用技巧11000例，提高学习效率
- …… ……

赠深度学习教学演示30小时：

- 15小时网页制作与开发深入学习多媒体教学演示及素材
- 15小时 Dreamweaver + [illegible] Photoshop网页制作深入[illegible]媒体教学演示及素材

超值

赠官方授权软件9款：

- Office 2007简体中文版（试用版）
- 卡巴斯基杀毒软件（免费使用1个月）
- 微点主动防御软件（第三代反病毒软件）免费使用3个月
- Camtasia Studio视频录制软件
- ……



清华大学出版社

一学就会魔法书（第 2 版）

新手学做网站

九州书源　编著

清华大学出版社

北　京

内 容 简 介

本书主要介绍了目前最流行的网页处理软件 Dreamweaver CS3、Flash CS3、Photoshop CS3 以及热门的动态语言 PHP+MySQL，内容包括网站快速扫盲、创建网站前的准备、轻松操作网站制作工具、网页的造型设计师——CSS 样式、网页的规划设计师、设计网页中的文字、处理与优化网页中的图片、动画让网页更精彩、让你的网站别具光芒、交互让网页变得更有内涵、如何使用函数、交互网页的纽带——表单、神秘的数据库（MySQL）以及制作一个简单的相册网站。

本书深入浅出，以“小魔女”从对网站制作一窍不通到能熟练应用网页工具制作出各种类型的网站为线索，引导初学者学习。本书选择了大量工作与生活中的应用实例，以帮助读者快速掌握网站制作。每章后面附有大量丰富生动的练习题，以检验读者对本章知识点的掌握程度，达到巩固所学知识的目的。

本书定位于网站制作初学者，适用于在校学生、对网站制作感兴趣的读者、网站设计制作培训班学员，也可供有一定基础的网站制作人员作为提高的参考用书。

图书在版编目（CIP）数据

新手学做网站/九州书源编著．—2 版．—北京：清华大学出版社，2009.7
（一学就会魔法书）

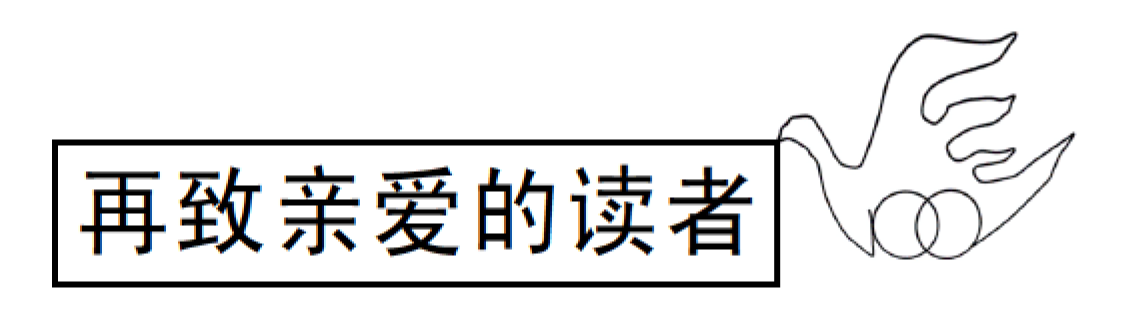
ISBN 978-7-302-19842-0

I. 新…　II. 九…　III. 网站-设计　IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2009）第 047508 号

责任编辑：刘利民　朱英彪　周中亮
封面设计：刘洪利
版式设计：刘　娟
责任校对：姜　彦
责任印制：
出版发行：清华大学出版社　　**地　址：**北京清华大学学研大厦 A 座
http://www.tup.com.cn　　**邮　编：**100084
社 总 机：010-62770175　　**邮　购：**010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 刷 者：
装 订 者：
经　　销：全国新华书店
开　　本：185×260　**印　　张：**17　**字　　数：**393 千字
（附 DVD 光盘 1 张）
版　　次：2009 年 7 月第 1 版　**印　　次：**2009 年 7 月第 1 次印刷
印　　数：1～8000
定　　价：29.80 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题，请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话：010-62770177 转 3103　　产品编号：032074-01



——一学就会魔法书（第 2 版）序

首先感谢您对“一学就会魔法书”的支持与厚爱！

“一学就会魔法书”（第 1 版）自 2005 年出版以来，曾在全国各大书店畅销一时，先后有近百万读者通过这套书学习了电脑相关技能，被全国各地 **400** 多家电脑培训机构、机关、社区、企业、学校选作培训教材，截至目前，这套书累计销售近 **100 万册**，其中 5 种荣获 **2006 年度“全国优秀畅销书”**奖。

许多热心读者反映，通过“一学就会魔法书”学会了电脑操作，为自己的工作与生活带来了乐趣。有的读者希望增加一些新的品种；有的读者反映一些知识落后了，希望能出新的版本。为了满足广大读者的需求，我们对“一学就会魔法书”进行了大幅度更新，包括内容、版式、封面和光盘运行环境的更新与优化，同时还增加了很多新的、流行的品种，使内容更加贴近读者，与时俱进。

“一学就会魔法书”（第 2 版）继承了第 1 版的优点：**“轻松活泼”“起点低，入门快”**和**“情景式学习”**等，力求让读者把一个个电脑技能当作“魔法”来学习，在惊叹电脑神奇的同时，轻松掌握操作电脑的技能。

一、丛书内容特点

本丛书内容有以下特点：

（一）情景式教学，让电脑学习轻松愉快

本丛书**为读者设置了一个轻松、活泼的学习情境**，书中以一个活泼可爱的“小魔女”的学习历程为线索，循着她学习的脚步，读者可以掌握一项项技能，解决一个个问题，同时还有一个“魔法师”循循善诱，深入浅出地讲解各个知识点，并不时提出学习建议。情景式学习，寓教于乐，让学习轻松、愉快、充满情趣。

（二）动态教学，操作流程一目了然

为了让读者更为直观地看到操作的动态过程，本丛书在讲解时尽量采用图示方式，并用醒目的序号标示操作顺序，且在关键处用简单的文字描述，在有联系的图与图之间用箭头连接起来，**将电脑上的操作过程动态地体现在纸上**，让读者在看书的同时感觉就像在电脑上操作一样直观。

（三）解疑释惑让学习畅通无阻，动手练习让学习由被动变主动

“魔力测试”让您可以随时动手，“常见问题解答”帮您清除学习路上的“拦路虎”，“过关练习”让您能强化操作技能，这些都是为了让读者主动学习而精心设计的。

本丛书中穿插的“小魔女”的各种疑问就是读者常见的问题，而“魔法师”的回答让读者豁然开朗。这种一问一答的互动模式让学习畅通无阻。

二、光盘内容及其特点

本丛书的光盘是一套专业级交互式多媒体光盘，采用**全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照**方式，通过全方位的结合引导读者由浅至深，一步一步地完成各个知识点的学习。

（一）多媒体教学演示，如同老师在身边手把手教您

多媒体演示中，通过 3 个虚拟人物再现了一个学习过程：一个活泼可爱的“小魔女”提出各式各样的问题，引出了各个知识点的学习任务；安排了一个知识渊博的“魔法师”耐心、详细地解答问题；另外还安排了一个调皮的“小精灵”，总是在不经意间让您了解一些学习的窍门。

（二）多媒体教学练习，边看边练是最快的学习方式

通过“新手练习”按钮，用户可以边学边练；通过“交互”按钮，用户可以进行模拟操作，巩固学到的知识。

（三）素材、源文件等学习辅助资料一应俱全

模仿是最快的学习方式，为了便于读者直接模仿书中内容进行操作，本书光盘提供所有实例的素材和源文件，读者可直接调用，非常方便。

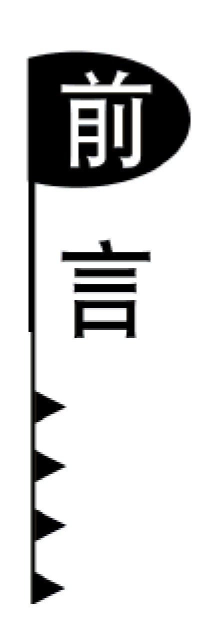
（四）赠品：提供多款安装软件（试用版），不用额外去获取

为了方便读者，本光盘提供了“Office 2007”简体中文测试版软件、“卡巴斯基”杀毒软件（免费使用 1 个月）、微点主动防御软件——电脑病毒免疫专家（免费使用 3 个月），还附带了多种工具软件，如屏幕录制软件等。

（五）赠品：额外提供更加深入的多媒体演示和相关素材

为了便于读者深入学习，本光盘在“软件与赠品”目录下额外提供了更加深入的多媒体演示和相关素材，读者可根据该内容自行学习。

九州书源



前言

Dreamweaver CS3+Flash CS3 +Photoshop CS3+PHP+MySQL 是目前网站设计制作的强大组合。其中，Dreamweaver CS3 用于完成前台页面的制作，Photoshop CS3 用于制作网页所需的图像，Flash CS3 用于制作网页中的动画，而 PHP 则作为后台的程序设计语言，MySQL 则用于创建数据库。通过这几种软件的综合应用，相信读者能在最短的时间内学会并掌握制作出漂亮、功能强大的网站的技能。

本书内容

网站应用领域极为广泛，为了使读者掌握到最实用的网站主流技术，我们根据主流网站的特点以及初学者的实际情况，精心安排了各章节。在讲解过程中力求做到浅显易懂、由浅入深。其中还穿插了大量实例，便于读者将理论与实践相结合，提高学习效率。本书共 14 章，分为以下 4 个部分。

章　　节	内　　容	目　　的
第 1 部分（第 1 章）	网站快速扫盲	大致了解网站的内容和结构
第 2 部分（第 2～9 章）	搭建建站的平台，布局、对象的插入及美化网页	掌握网站的基本操作，学会布局、插入网页的基本对象
第 3 部分(第 10～13 章)	交互网页的相关知识和使用函数、表单制作出交互网页	熟练掌握交互网页的制作
第 4 部分（第 14 章）	综合应用实例	综合运用前面所学知识制作出一个完整的网站

本书适合的读者对象

本书适合以下读者：

（1）对网站制作感兴趣的朋友。

（2）网站制作初学者。

（3）想制作个人网站、企业网站的朋友。

（4）在校学生。

如何阅读本书

本书每章均按照“本章要点+内容导读+本章内容+常见问题解答+过关练习”的结构进行讲述。

- **本章要点**：以简练的语言列出本章要点，使读者对本章将要讲解的内容一目了然。
- **内容导读**：通过“小魔女”和“魔法师”的对话引出本章内容，活泼生动的语言

读来兴趣盎然，同时可以了解学习本章的原因和重要性。

❖ **本章内容**：将实例贯穿于知识点中讲解，将知识点和实例融为一体，以图示方式进行讲解，并通过典型实例强化巩固知识点。

❖ **常见问题解答**：由“小魔女”提出在学习和应用本章相关知识时遇到的疑难问题，“魔法师”作答，达到帮助读者解惑、扩展知识面的目的。

❖ **过关练习**：列举一些上机操作题，以提高读者的实际动手能力。

另外，了解以下几点更有利于学习本书。

（1）本书设计了调皮好学的“小魔女”和知识渊博的“魔法师”两个人物，分别扮演学生和老师的角色，本书内容就由他们贯穿始终。读者可以结合多媒体教学光盘，随着“小魔女”的学习步伐，听听“魔法师”的讲解，通过互动式学习掌握制作网站的基本操作。

（2）本书在讲解知识点时尽量采用图示方式，用1、2、3表示操作顺序，并在关键步骤用简单的文字描述，有联系的图与图之间用箭头连接起来，体现操作的动态变化过程，读者只要结合文字讲解就可以很容易地学会相应操作。

（3）本书将丰富生动的实例贯穿于知识点中，学完一个实例就学会了一种技能，能解决一个实际问题，读者在学习时可以有意识地用它来完成某个任务，帮助理解知识点。

（4）本书中穿插了“小魔女”和“魔法师”的提示语言以及魔法档案和魔力测试两个小栏目。看到“小魔女”、“魔法师”卡通和“魔法档案”可要提高警惕哟，它们都是需要重点注意的地方。“魔力测试”实际就是强化知识点的小练习，只要即时练习，趁热打铁，就能记忆深刻。

（5）过关练习是巩固所学知识点和提高动手能力的关键，必须综合运用前面所学的知识点才可能做出来。建议读者一定要正确做完所有题目后再进入下一章的学习。

↗ 创作队伍

本书由九州书源组织编著，参加编著的有向利、徐云江、明春梅、陆小平、袁松涛、杨明宇、段里、官小波、汪科、方坤、牟俊、陈良、范晶晶、唐青、张春梅、董娟娟、李伟、余洪、杨颖、张永雄、吴永恒、赵华君、李显进、赵云、林涛、朱鹏、蒲涛、徐倾鹏、程云飞、常开忠、孙兵、刘成林、李鹏、彭启良、张笑、骆源、张正荣。在此对大家的辛勤工作表示衷心的感谢！

对于本书，我们已经努力做到了“好”，您尽可以放心地阅读和学习，相信它会成为您的良师益友。若您在阅读过程中遇到困难或疑问，可以给我们写信，我们的 E-mail 是 book@jzbooks.com。我们还专门为本书开通了一个网站，以解答您的疑难问题，网址是 http://www.jzbooks.com。

编　者

目 MULU 录


魔法书











网站快速扫盲

多媒体教学演示：21分钟

- 认识网页
- 认识网站
- 如何制作网页
- 如何建立网站

小魔女：魔法师，我在网络上看到有许多精美的网站，好想自己也制作一个网站哦，可从何入手呢？

魔法师：想不想拜我为师啊？学会制作网站后你就可以畅游网络，尽享无穷的乐趣了！

小魔女：好啊，不过听他们说制作网站很难，我怕学不会。

魔法师：小魔女，你太小瞧自己了吧？只要努力，怎么会有学不会的知识呢？

小魔女：好，那现在开始教我吧！

魔法师：别着急，我们先来认识一下什么是网站，什么是网页。

1.1 认 识 网 页

想制作漂亮的网页吗？先别着急，在制作网页之前，必须先了解一下什么是网页，以及网页的类型。

1.1.1 什么是网页

我们上网的时候，在浏览器中看到的页面就是网页。网页通常是由文本、图像、动画、超链接等元素组成的，如图 1-1 所示为淘宝网的一个页面。



图 1-1　网页

1.1.2 网页有哪些类型

网页按照其表现形式可分为动态网页和静态网页。动态网页和静态网页并不是通过网页中是否插入了动态元素来区分的，而是针对客户端与服务器端是否发生交互行为而言，其中发生交互行为的网页叫做动态网页（俗称交互网页），不发生交互行为的网页叫做静态网页。动态网页与静态网页的特点分别介绍如下。

❖ **动态网页**：使用 ASP、PHP、CGI 等程序生成的网页，可以与浏览者进行交互，如可以收集浏览者填写的表单信息，也称为交互式网页。





❖ **静态网页**：使用 HTML 语言编写的网页，其制作方法简单易学，但缺乏灵活性。

1.2 认 识 网 站

网站其实就是由多个网页组成的一个集合，它们相互之间存在着间接或直接的联系，网页之间的跳转则通过超链接来实现。

1.2.1　网站的种类

网站根据内容划分，可以分为专业网站、门户网站、职能网站和个人网站 4 种。4 种网站的特点分别介绍如下。

❖ **专业网站**：专业网站具有较强的专业性，主要针对需要查询某些专业领域信息的浏览者。如图 1-2 所示的 PHOTAL 网站就是一个专门针对多媒体设计领域的专业网站。

❖ **门户网站**：门户网站涉及的领域非常广泛，是一种综合性网站，如搜狐、网易和新浪等。如图 1-3 所示为“新浪”网站。



图 1-2　专业网站



图 1-3　门户网站

❖ **职能网站**：职能网站的作用是为了完成某项职能，如为客户提供售后服务以及政府机构的服务性网站等。如图 1-4 所示的“前程无忧”网站就是一个职能网站，在该网站中用户可以方便、快捷地招聘人才或者寻找工作等。

❖ **个人网站**：个人网站是以个人名义开发创建的具有较强个性化色彩的网站。如图 1-5 所示的“刘翔个人网站”就是一个个人网站。





图 1-4　职能网站



图 1-5　个人网站

1.2.2　网站中的常用专业术语

在制作网站时，难免会接触许多和网络有关的专业术语，了解这些专业术语的概念对于以后的网页制作有很大的帮助。

- 万维网（World Wide Web）：万维网简称 WWW 或 3W，是目前 Internet（因特网）上最流行的一种基于超文本形式的资源信息服务系统。利用万维网可以将全世界的各种信息链接在一起，用户可通过网络无偿地访问这些资源并加以利用。
- 浏览器：使用浏览器访问网络中的各种资源就像在互联网的海洋中冲浪一样。目前使用最广泛的浏览器主要有 Microsoft Internet Explorer（IE）、Netscape Navigator（NN）、腾讯 TT、Maxthon 等。
- 文件传输协议（File Transfer Protocol）：文件传输协议简称 FTP，它是一种快速、高效和可靠的信息传输方法。通过该协议可以把文件从一个地方传到另外一个地方，从而真正地实现资源互享。制作完成后的网页要上传到服务器，就必须使用 FTP 协议。
- 超文本标记语言（Hyper Text Markup Language）：超文本标记语言简称 HTML，网页就是通过超文本标记语言创建的，用 HTML 语言编写的网页文件的扩展名一般为*.htm 或*.html。
- IP 地址：IP 地址是一组 32 位的数字号码，用于标识网络中的每一台电脑，如 68.211.249.143。在浏览器中输入网站所在服务器的 IP 地址就可以访问该网站。
- 域名：由于 IP 地址是一长串的数字号码，要记住这些号码非常困难，为了方便大家理解、记忆，便有了域名的概念。域名是使用英文字符或汉语拼音来和固定的 IP 地址相对应，这些英文字符和汉语拼音基本和网站名称一致，因此记忆起来十分轻松。域名的一般书写格式为“主机名.机构名.类别名.地区名”，如 www.qq.com




就是腾讯网站的域名。

- **超链接**：超链接是制作网页时经常需要用到的功能，通过它可以在网站内部页面、对象之间建立链接，也可以与其他网站的页面和对象建立链接。通过单击网页中的超链接就可以转到相应的页面上进行浏览。
- **导航条**：导航条是多个超链接的集合，能十分有效地实现超链接功能。它就像书的目录，包括了整个网站中主要页面的关键词，单击导航条上的超链接，就可以跳转到相应的页面进行浏览。导航条一般有横式和竖式两种，实现的方法也很多，可以是纯文本、按钮或图片，也可以用 Flash 动画或脚本语言来实现。
- **表单**：表单是用于填写申请或提交信息的交互页面，如电子邮箱、主页空间、QQ 号码等的申请页面、登录页面。
- **发布**：发布是指将制作好的网页上传到网上的过程，也称上传或上载。虽然做好了网页，但如果没有将网站内容放到主页服务器上，这些资源只是保留在自己的本地硬盘里而已，别人是无法访问到这些资源的。

1.3　如何制作网页

要想制作出漂亮的网页，首先需要选用适当的 Web 页面开发语言和方便、易用的开发工具，然后熟悉网站制作的整个流程及其相关规划、技巧，只有这样才能梦想成真。

1.3.1　Web 页面开发语言

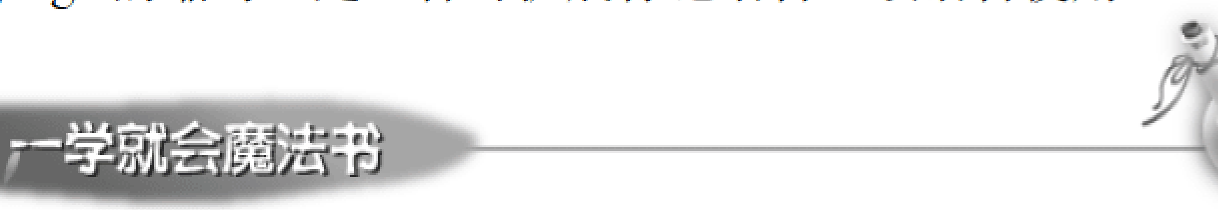
网页都是通过网页标记来实现页面显示的，它们可通过 HTML 语言完成，但如需进行交互，则需要将交互语言插入 HTML 中。随着网页制作技术的不断发展，产生了新的标记语言，如 XML、XHML，下面详细讲解。

1. HTML

HTML（Hyper Text Markup Language）即超文本标记语言，是 WWW 的描述语言。设计 HTML 语言的目的是为了能把存放在一台电脑中的文本或图形与另一台电脑中的文本或图形方便地联系在一起，形成有机的整体。人们不用考虑具体信息是在当前电脑上还是在网络中的其他电脑上，只需使用鼠标在某一文档中点取一个图标，Internet 就会马上转到与此图标相关的内容上去，而这些信息可能存放在网络中的另一台电脑中。 HTML 文本是由 HTML 命令组成的描述性文本，HTML 命令可以是说明文字、图形、动画、声音、表格、链接等。HTML 的结构包括头部（Head）、主体（Body）两大部分，其中头部描述浏览器所需的信息，而主体则包含所要说明的具体内容。

2. XML

XML 是 Extensible Markup Language 的缩写，是一种可扩展标记语言。该语言使用一



系列简单的标记描述数据，而这些标记可以非常方便地建立。虽然 XML 和二进制数据相比要占用更多的空间，但 XML 极其简单、易于掌握和使用，在某种程度上弥补了 HTML 的不足。

3. XHTML

XHTML 是 The Extensible HyperText Markup Language（可扩展超文本标记语言）的缩写。HTML 是一种基本的 Web 网页设计语言，而 XHTML 是一种基于 XML 的标记语言，看起来与 HTML 有些相像，只有一些小的区别。XHTML 就是一个扮演着类似 HTML 的角色的 XML，所以从本质上来说，XHTML 是一种过渡技术，结合了部分 XML 的强大功能及大多数 HTML 的简单特性。

2000 年底，国际 W3C 组织（World Wide Web Consortium）公布发行了 XHTML 1.0 版本，这是一种在 HTML 4.0 基础上优化和改进的新语言，目的是基于 XML 的应用。XHTML 是一种增强了的 HTML，其可扩展性和灵活性可以适应未来网络应用更多的需求。虽然 XML 数据转换能力强大，完全可以替代 HTML，但面对成千上万已有的基于 HTML 语言设计的网站，直接采用 XML 还为时过早，因此在 HTML 4.0 的基础上用 XML 的规则对其进行扩展，便得到了 XHTML。所以，建立 XHTML 的目的就是实现 HTML 向 XML 的过渡，目前国际上在网站设计中推崇的 Web 标准就是基于 XHTML 的应用（即通常所说的 CSS＋DIV）。

1.3.2 网页制作常用工具

网页是由多种元素组成的，要想制作出精致美观、丰富生动的网页不是单靠一种软件就能实现的，需要结合多种软件来处理网页中的元素，如图像处理软件 Photoshop 和 Fireworks、动画处理软件 Flash 和网页布局软件 Dreamweaver 等。

1. 网页布局软件

常用的网页布局软件有 Dreamweaver 和 FrontPage。其中，Dreamweaver 是由 Adobe 公司开发研制的，其排版能力较强，功能全面、操作灵活、专业性强，因而受到广大网站专业设计人员的青睐。FrontPage 作为 Microsoft 公司的办公软件之一，与 Office 的其他软件具有高度的兼容性，界面规范、操作简捷。它内含大量的模板，使用时只需选择相应的命令，设置相应的属性即可使用，但其在网页制作方面的功能不如 Dreamweaver 强大，目前网页设计者大多使用 Dreamweaver。

2. 网页图像处理软件

图像处理的软件很多，Photoshop 是较为常用的一种。在网页中，图像是通过网络来进行浏览的，所以文件体积一般要求尽量小，以提高网络的传输速度，而文件格式则要求能被大多数浏览器所兼容，这样才能使更多的用户浏览到网页。

Fireworks 也是一款较优秀的网页图像处理软件，它具有便捷的图片和按钮制作功能，能快速地生成网页中常用的 GIF、PNG 和 JPEG 等格式图像。

3. 网页动画制作软件

Flash 是网页动画制作软件之一，具有小巧、灵活且功能强大等特点。使用 Flash 制作的动画文件很小，有利于网上发布。此外，利用 Flash 还能制作出有交互功能的矢量平面动画，其强大的交互功能使其能方便地与其他网页建立链接关系。



讲了那么多软件，我听得头都大了，是不是必须把每一种软件都掌握了才能制作网页啊？那多麻烦啊！

作为初学者，没有必要掌握每一种软件，只要学好了 Dreamweaver 就能制作出精致漂亮的网页，其他的辅助软件可以在以后慢慢学习。





魔法档案

网页制作的各类软件是相辅相成的，在网页制作过程中应注意各类软件之间的协调配合，让各类软件更好地为网页制作服务。

1.3.3 网页制作原则

在制作网页的过程中需要遵循一定的原则，分别介绍如下。

- **站点名要有新意**：为站点命名时应在好记、简洁和与站点内容相对应的基础上让人有耳目一新的感觉。通常有创意的站点名能给浏览者留下较深的印象，有利于网站的宣传和推广。
- **整体规划**：制作网页之前，需对整个站点的内容进行有条理的规划，为以后能合理安排站点中的各项内容提供方便。
- **动画不能过多**：动画元素可以使网页更加生动美观，但由于动画文件一般都比较大，过多的动画会降低网页下载速度，甚至会造成网页很难打开的情况，因此不宜多用。
- **导航条要明朗**：主页导航条上的链接项目不宜太多、太过繁琐，应只限于几个主要页面，一般用 6～8 个链接比较合适。例如，一个学校网站可以包括学校简介、招生对象和院系介绍等主要链接。
- **制作通用网页**：为了让大多数浏览者能够看到正常的网页显示效果，通常制作 1024×768 像素的网页。用较漂亮的网页背景来填充左右两侧多余的空白空间可使 1024×768 像素的网页在分辨率高的显示器中也显得很美观。

❖ **主题鲜明：**主题内容应抢眼醒目，针对性强。标题内容切忌太长、太复杂，而应简洁、明了。

❖ **优化图像：**和动画一样，图片太多也会影响网页下载的速度，制作者可对网页中的图片进行优化，在大小和图片显示质量两方面取得一个平衡。页面图像最好保持在 10KB 以下，主页上的颜色最好不要超过 64 种。

❖ **时时更新：**要想让浏览者对网站保持一种新鲜感，可定期更新主页面上的文本、图像或更改主页的样式。



小魔女，在制作网页时，遵从了这些原则，可以提高网页的访问量和打开速度，让你制作的网页更符合 Web 标准。

原来网页制作有这么多规则，我可要好好记住。



1.4 如何建立网站

在此之前用户需要选择建站方式，了解建站流程。下面将详细讲解建站方式和建站的流程。

1.4.1 建站方式

在 Web 2.0 时代，建站方式有自助建站和专业设计两种，其特点分别介绍如下。

❖ **自助建站：**自助建站就是通过模板和预建的模块来构建网站的 Web 应用程序，可以通过所见即所得的方式完成网站内容和网站布局的管理。随着科技的发展，现在出现了真正的傻瓜智能式自助建站系统，它的出现也标志着自助建站系统进入了成熟阶段。

❖ **专业设计：**用户通过软件自行设计、建设网站。这样制作出的网站更具专业性，也是本书讲解的重点。学完本书后，用户即可根据自己的需要打造符合自己要求的专业网站。

1.4.2 建站流程

初学者在制作网站时，常常是“丈二和尚——摸不着头脑”，不知从何处入手，下面便对建站流程进行介绍。




1. 收集资料

在制作网站前应先收集要用到的文字资料、图片素材和动画等。例如，制作学校网站则需要学校提供一定的文字材料，如学校简介、招生对象说明以及与学校有关的图片等；若制作个人网站，则应收集一些个人简历、爱好等方面的材料，某些素材也可从网上下载；制作企业网站则应收集企业的介绍、产品信息及其他相关资料。

2. 站点规划

在规划站点时应按素材的不同种类创建几个文件夹，然后将收集好的素材分类放置在相应文件夹中，再在站点中将不同的素材进行细分，最后将相关的资料及对应的图片分配到一个一个的网页中，即建立站点地图。


魔法档案

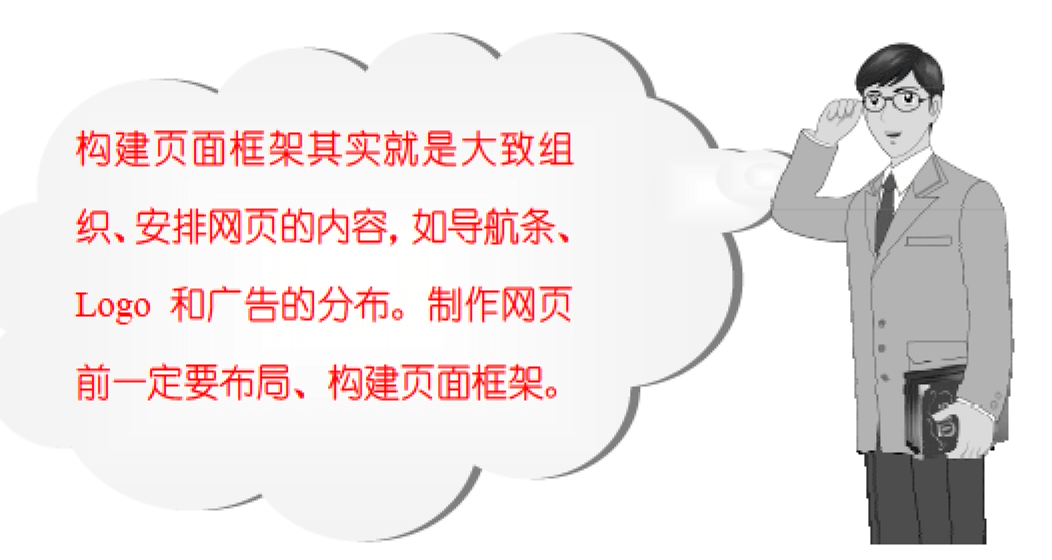
站点的形式有并列、层次和网状等，但切记无论采用哪种形式都要给各个站点定义易于记忆的主题与名称，且上传到网上的站点名称必须是英文。

3. 制作网页

一个网站通常是由多个网页链接构成的，要让浏览者更轻松地浏览网站，在制作时一定要考虑以下几个方面。

- **构建页面框架**：构建页面的框架就是针对导航条、主题按钮等将页面有条理地划分为几部分，对页面进行宏观的布局。如图 1-6 所示就是一个页面框架。


图 1-6　页面框架



- **创建导航条**：在网站的任何一个页面上都需提供各个站点的相关主题，以便引导用户有条理地浏览网站。一般的网站都是在页面的上部或左侧位置放置网站的导航条。
- **填充内容**：将网页的内容合理地分配到页面的各个部分，并插入图片、Flash 等。
- **创建返回主页链接**：在各个分网页页面中设置返回主页的链接，便于用户快速返回到主页中以浏览其他页面。





4. 站点测试

制作完网页后，一般需要对站点进行测试。站点测试可根据客户端的要求、网站大小以及浏览器的种类进行，一般将站点移动到一个模拟调试服务器上对站点进行测试或编辑。在测试站点时应注意以下事项：

- 在创建网站的过程中，由于各站点的重新设计、重新调整某些链接所指向的页面可能已被移动或删除，此时可运行链接检查报告对链接进行测试，检查站点是否有断开的链接，若有，则自动重新修复断开的链接。
- 监测页面的文件大小以及下载速度。
- 对浏览器兼容性的检查，可使页面不支持的样式、层、插件等在浏览器中能兼容且功能正常。使用“检查浏览器”行为，可自动将访问者重新定向到另外的页面。使用这种方法可解决在较早版本的浏览器中根本无法运行页面的问题。
- 在不同的浏览器和平台上预览页面可以查看网页布局、字体大小、颜色和默认浏览器窗口大小等，这些是在目标浏览器检查中无法预见的。



小魔女，在站点建设过程中应不断地对站点进行测试，以便尽早发现并解决问题，避免以后重复出错。

哦，知道了，以后在制作网页时我会对站点随时进行测试的。



魔法档案

对当前文档进行检查前，首先要保存该文档。Dreamweaver 只对文件的最新保存执行检查，而不检查未保存的更改。通过站点测试报告可解决整个站点的问题，如无标题文档、空标签以及冗余的嵌套标签等。

5. 网页发布

发布网页前首先应在 Internet 上申请一个主页空间，指定网站或主页在 Internet 上的位置。主页空间的申请方法将在第 2 章详细讲解。

发布网页可直接用 FrontPage 或 Dreamweaver 中的发布站点命令进行，但一般使用 FTP（远程文件传输）软件上传到服务器中申请的网址目录下。

6. 站点的更新与维护

站点上传到服务器后，并非万事大吉了，每隔一段时间还应对站点中的某些页面进行更新，保持网站内容的新鲜感，以吸引更多的浏览者。此外，还应定期打开浏览器检查页

面元素显示是否正常、各种链接是否正常等。

1.5　如何学好网页制作

初学者学习网页制作不能急于求成，而应由浅入深、循序渐进。想要更好、更快地学习网站制作，除了需要勤奋努力之外，还需要培养自己的审美能力以及美术基础。网页制作的学习方法与经验介绍如下。

- 在学习制作网页前应对网页制作的各类软件进行一些了解，如工作环境、具体功能等，以便选择适合自己使用的软件。
- 学习网页制作应遵循由易到难的原则，先从简单的入手，再慢慢提升制作难度，以达到逐步提高网页制作能力的目的。
- 在学习过程中，不能一味地学习理论知识，而应将书本知识与实际操作相结合，这样既能加深对知识点的印象，也能提高学习的兴趣。在学习时除了按书中提供的实例进行练习外，还应在该实例的基础上有自己的创意。
- 学习网页制作的初期阶段不必太重视网页制作术语，也不必关心太多的网页代码，如 Dreamweaver 和 FrontPage 之类的网页制作软件是所作即所见的直观型网页制作软件，其程序设计语言自动在后台生成。有了一定的网页设计基础后，再深入学习一些编程语言（如 DHTML、JavaScript、XML 等），增强网页动态特效。
- 不能千篇一律地按一种固定的模式制作网页，应有独特的风格，这样才能体现出与众不同的魅力，吸引更多的浏览者，提高网页人气。
- 运用模板制作网页可提高制作速度与效率，这也是统一网页风格的一个快捷、方便的途径。
- 要善于借鉴别人的优点，取长补短。平时多上网浏览，将风格独特、别具匠心的网页保存下来以作参考。
- 网页的预览和调试是网页制作中非常重要的一环，可避免网页出现错误的链接或网页元素的残缺，因此详尽的测试是网页发布前必须进行的操作。

1.6　常见问题解答

：魔法师，现在出现的博客应该属于哪一类网站呢？

：博客的英文名为 Webolg，即网络日志的意思，属于个人网站的范畴。现在许多门户网站都增加了此频道，如新浪、网易、搜狐等。建立属于自己的博客，是自主建站的方式，可修改性较小，只能按照网站提供的模板进行修改。




：魔法师，如果我要制作一个个人网站，应该在哪里收集素材？

：收集素材的方式有许多种，可以在互联网上搜索、下载装饰个人网站的图片、动画以及文字，如相框、花边、线条，还可以使用数码相机拍摄一些现实生活中的照片。

：魔法师，我收集了许多素材，但它们看上去却杂乱无章，在制作时，总要花费很长时间查找自己需要的素材，有没有更好的方法找到需要的素材呢？

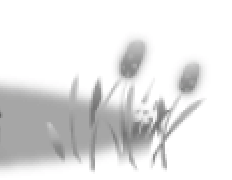
：答案是肯定的，当你收集到素材后，将其进行分类保存即可避免这种情况。

1.7 过 关 练 习

启动浏览器，在 IE 地址栏输入“www.zol.com.cn”，打开网页，指出网页的导航条、网页图像与动画，如图 1-7 所示。



图 1-7 “中关村在线”首页



创建网站前的准备

多媒体教学演示：34分钟

- 规划网站
- 搭建网站运行平台
- 创建站点
- 发布站点
- 典型实例——构建网站服务平台

小魔女：魔法师，您讲了这么多，现在可以正式开始制作网站了吧？

魔法师：你总是心太急，在正式制作网站之前还需要做很多准备工作以及学习一些预备知识。

小魔女：有哪些预备知识呢？

魔法师：比如说规划网站、安装网页的运行环境、建立站点文件夹和创建站点等。

小魔女：魔法师，您总是提到站点，什么是站点呢？

魔法师：不懂了吧，那你就慢慢听我讲吧！

小魔女：好吧。





2.1 规 划 网 站

一个网站一般都会包含若干文件和文件夹，这些文件与文件、文件夹与文件夹、文件与文件夹之间都存在着某种必然的联系，所以在创建站点前首先要做的就是规划网站，只有清楚地理解站点的框架，包括主页面、次页面和相应文件夹的关系后，才能创建出合理的网站。

2.1.1 站点的概念

通过各种链接关联起来的多个网页文档就构成了站点，站点可以只有一个网页，也可以有许许多多的网页。站点可以只有一个网页，也可以有许许多多的网页。

站点一般分为 3 大类，即本地站点、远程站点和测试站点。用户可通过本地站点和远程站点在本地磁盘和 Web 服务器之间传输文件，而测试站点则用于对动态站点的测试。各个站点的功能与作用分别介绍如下。

- **本地站点**：本地站点是用户工作的目录，是存放用户网页、素材等文件的本地文件夹，在制作一般网页时只需建立本地站点即可。
- **远程站点**：若需要在不连接 Internet 的情况下对所建的站点进行测试、修改，可在本地计算机上创建远程站点模拟真实的 Web 服务器环境进行测试。
- **测试站点**：测试站点主要是在针对动态页面进行测试时使用，是 Dreamweaver 处理动态页面的文件夹。Dreamweaver 使用此文件夹生成动态内容并在工作时连接到数据库。



小魔女，其实站点也是一种文档的磁盘组织形式，它同样是由文档和文档所在的文件夹组成。



魔法师，我明白了，站点其实就是文档，只是它有特殊的功能。

2.1.2 规划站点的结构

站点结构的规划是设计站点前的必要工作，在这个阶段设计者应建立不同的文件夹，将不同的网页内容分门别类地保存。合理地组织站点结构，可提高工作效率，加快对站点的设计，对后期维护也有极大的好处。

在规划站点时应首先在电脑硬盘上创建一个文件夹，将所有在制作过程中创建和编辑的网页内容都保存在该文件夹中。当需要发布站点时，直接将该文件夹上传到 Web 服务器上即可。如果素材种类较多，站点较大，则还需要建立子文件夹以存放不同类型的网页









内容。

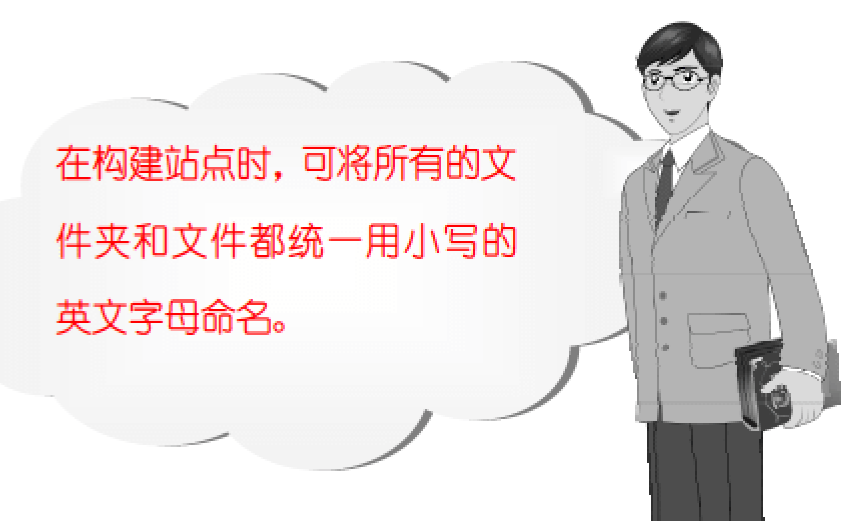
在站点规划中使用合理的文件名称、文件夹名称也是十分重要的，好的文件名不仅容易理解，更能充分体现网页的内容。在命名时，可以采用与其内容相同的英文或者拼音命名，不能使用长文件名和中文，如图片文件夹可以命名为 image 或 pic。

制作网页所需的图片或者动画等多媒体文件所存放的位置对站点结构的规划是十分重要的。如果是大型站点，可分别创建不同的文件夹存放不同类型的文件，如在站点下创建一个名为 swf 的文件夹，用于存放网页中所需要的动画；如果内容较少，则可在站点的根目录下创建一个文件夹或不创建文件夹。



魔法档案

站点下的文件夹与文件命名时，应该区分大小写，因为很多 Web 服务器使用的是英文操作系统或 UNIX 操作系统，在 UNIX 操作系统中是要区分大小写的，如 music.htm 和 music.HTM 会被 Web 服务器视为两个不同的文件。



2.1.3　制作出网站结构图

做完站点的规划后，用户可以根据规划制作出一个网站结构图，以帮助其他合作者理解自己的思路，并明确网页之间的关联。在制作时可直接在纸上粗略地绘出导航草图，如图 2-1 所示。

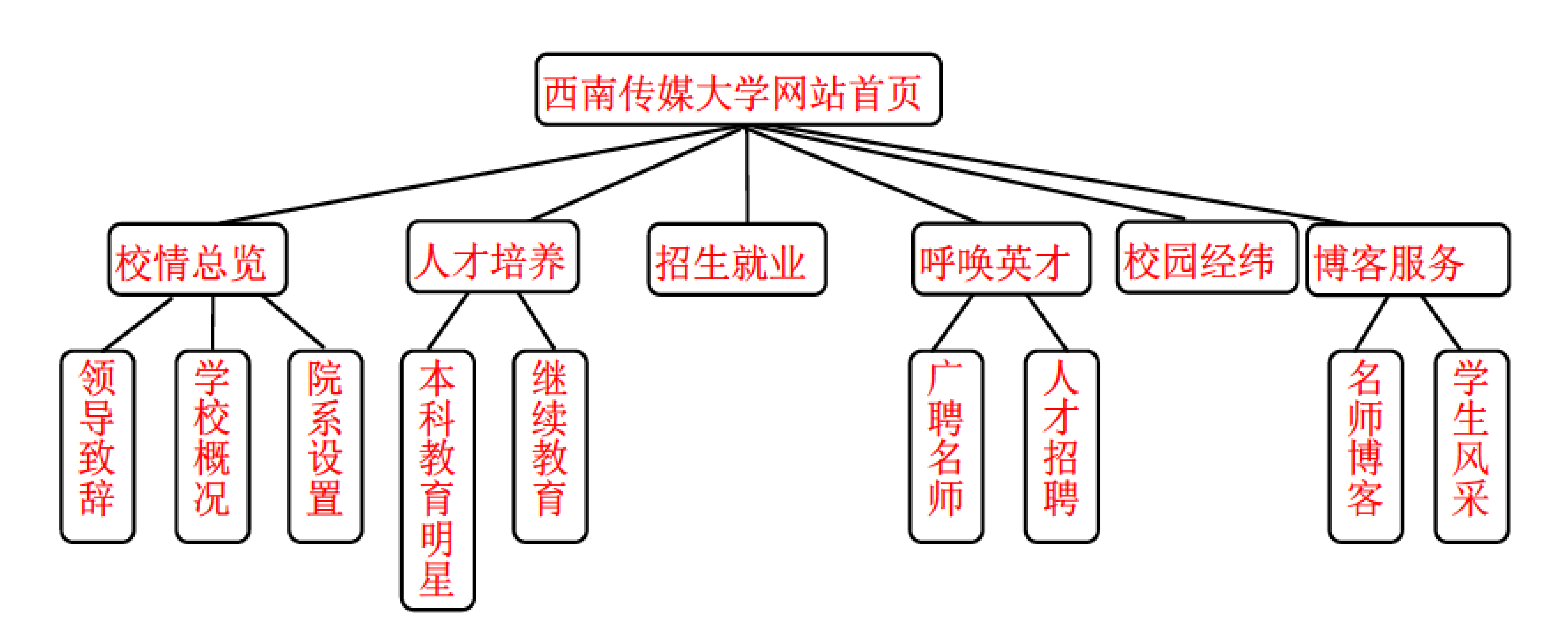


图 2-1　导航草图



魔法档案

制作完草图后，接下来应确定站点的风格，也就是对整个站点的样式和版面进行设计。在制作大概的草图时，可使用 Photoshop 软件进行绘制。



2.2 搭建网站运行平台

一个网站要想很好地运行，必须使用一款优秀的服务器软件搭建一个平台，如 PHP、ASP 和 ASP.NET 等，本书采用 PHP 来作为服务器软件。

2.2.1 如何寻找 PHP 网页服务器软件

PHP 的服务器一般都是 Apache，但是只安装了 Apache 还是不能运行 PHP，只能运行 HTML，要想运行 PHP，还需要安装 PHP 插件，安装后要修改大篇幅的参数，这种操作对于初学者来说十分麻烦。初学者可以在网上搜索适合自己的 PHP 傻瓜集合包，如 Apache+PHP+MySQL 服务器套件、PHPStudy、PHPnow 等一些傻瓜服务器软件，找到后将其安装到电脑中即可运行 PHP。这些傻瓜集合包可以很方便地在各大下载网站找到，如新浪下载频道就可以下载 PHPnow，如图 2-2 所示。

单击它可下载此软件

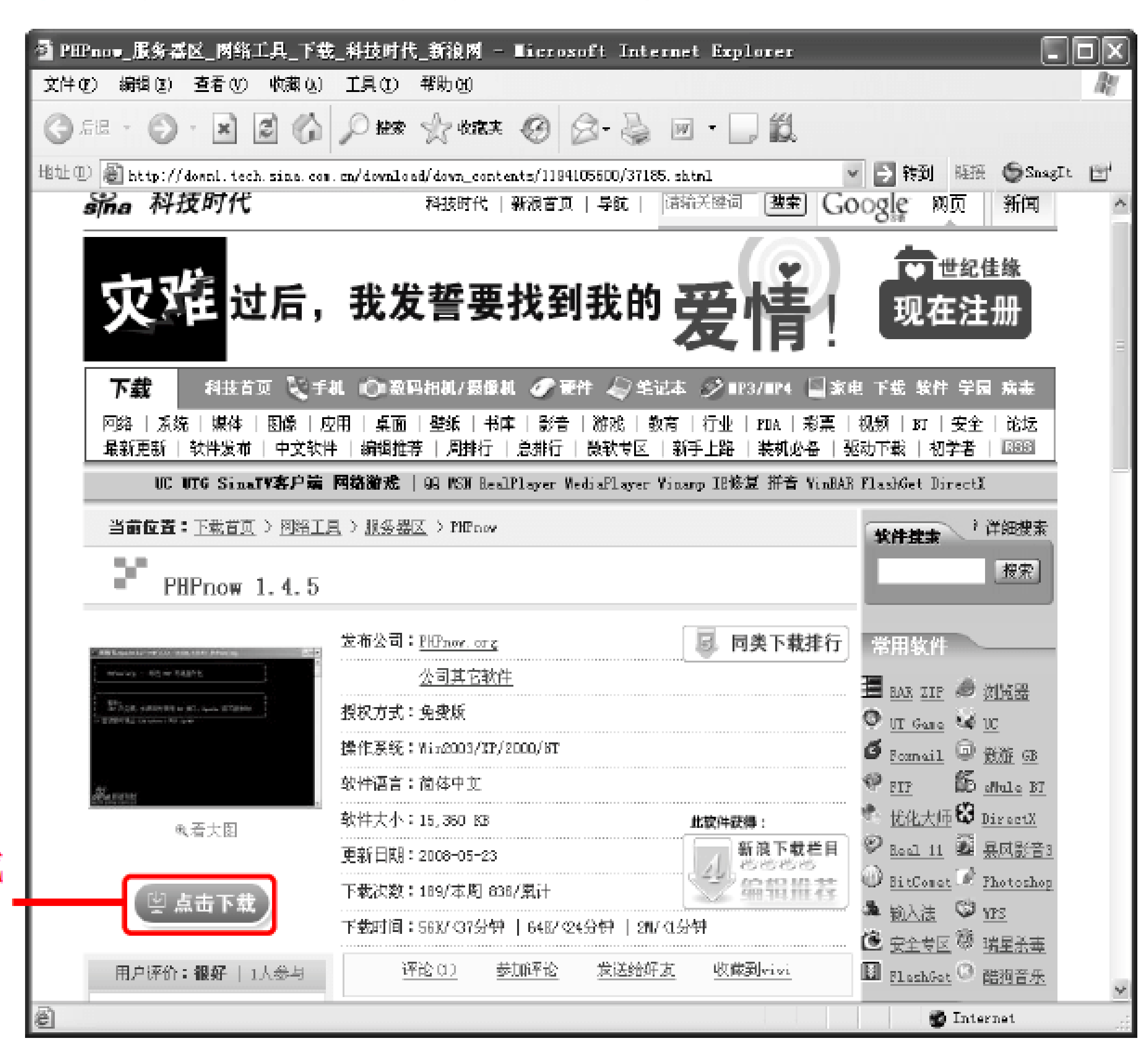


图 2-2 获得 PHPnow 服务器软件

魔法档案

运行 PHP 除了可以使用 Apche 服务器以外，还可以使用 IIS。安装好 IIS 后，也需要安装 PHP 插件进行配置，才能运行 PHP。IIS 虽然可以调试和运行 PHP，但其兼容性不如 Apache，所以建议读者不要使用 IIS。







2.2.2　安装 PHPnow

PHPnow 集合了 PHP 所需的软件，下载 PHPnow 后将其解压，然后将其复制到 D 盘根目录下进行安装即可运行 PHP 程序。具体操作如下：

步骤 1　选择 PHPnow-1.4.5-22 并右击，在弹出的快捷菜单中选择“重命名”命令，将文件夹命名为 PHPnow。

步骤 2　双击 PHPnow 文件夹将其打开，从中双击 Init.cmd 文件，打开“初始化 PHPnow 1.4.5”窗口，系统将自动安装。在安装过程中会提示用户设置 MySQL 数据库密码，如图 2-3 所示。

步骤 3　输入密码后按【Enter】键，然后按任意键完成安装，此时将自动打开一个测试网页，如图 2-4 所示。

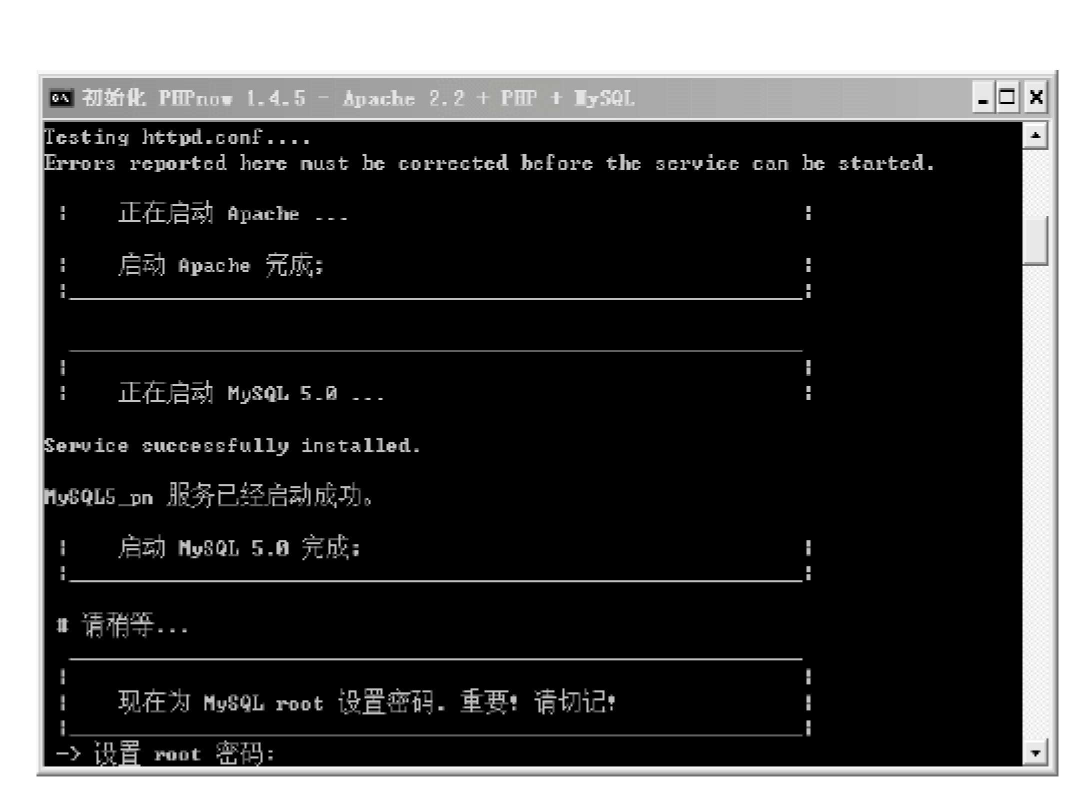


图 2-3　“初始化 PHPnow 1.4.5”窗口

图 2-4　测试网页

魔法档案

在安装 PHPnow 时，一定要避免端口的重复。例如，如果安装了 IIS，就不能再使用 80 端口，因为 Apache 的默认端口也是 80。用户可以在“默认网站属性”对话框中修改 IIS 的端口号，或者在安装 Apache 时选择其他的端口进行安装。如果端口号重复，软件将会自动提示。

2.2.3　修改站点配置

安装完软件后，用户还可对其服务器进行停用、卸载等操作。其操作方法也十分简单，双击 PnCp.cmd 文件，打开“PHPnow 1.4.5 控制面板”窗口，输入相应的数字，即可执行相应的命令。例如，输入“13”后，按【Enter】键即可执行“更改 Apache 端口”命令，如图 2-5 所示即为相关的命令提示。



```
PHPnow 1.4.5 控制面板 (Apache 2.2)

      PHPnow  -  绿色 PHP + MySQL 套件  -  控制面板

   0 - vhs 添加 虚拟主机           10 - 设置 代理虚拟主机
   1 - vhs 删除 虚拟主机           11 - 取消 代理虚拟主机
   2 - vhs 修改 虚拟主机           12 - 复位 MySQL root 密码
   3 - 开启 eAccelerator           13 - 更改 Apache 端口
   4 - 禁用 eAccelerator *         14 - 导出 MySQL 数据库
   5 - 开启 网站目录索引           15 - 导入 MySQL 数据库
   6 - 禁用 网站目录索引 *         16 - 端口使用状态检测
   7 - 日志分卷(会有多个进程)      17 - ----------------
   8 - 取消 日志分卷      *        18 - ----------------
   9 - 设置 error_reporting        19 - Pn 目录命令提示符
   (带 * 号的为默认选项)

   20 - Start.cmd                  30 - Stop.cmd
   21 - Apa_Start.cmd              31 - Apa_Stop.cmd
   22 - My_Start.cmd               32 - My_Stop.cmd
   23 - Apa_Restart.cmd            33 - 强行终止进程并卸载

-> 请选择:
```

图 2-5　PHPnow 1.4.5 控制面板

2.2.4　phpMyAdmin

MySQL 数据库本身没有可视化操作界面，但是用户安装 PHPnow 后，其中有一个 phpMyAdmin 工具，用户可以通过它来管理 MySQL 数据库。具体操作如下：

步骤 1　打开浏览器，在地址栏中输入“http://127.0.0.1/phpmyadmin/”，将会打开一个网页，在其中的“登入名称”和“密码”文本框中输入相应的信息，然后单击执行按钮，如图 2-6 所示。

步骤 2　在打开的页面中可以进行创建用户、数据库等操作，如图 2-7 所示。关于如何操作数据库将在第 13 章讲解，这里不再赘述。

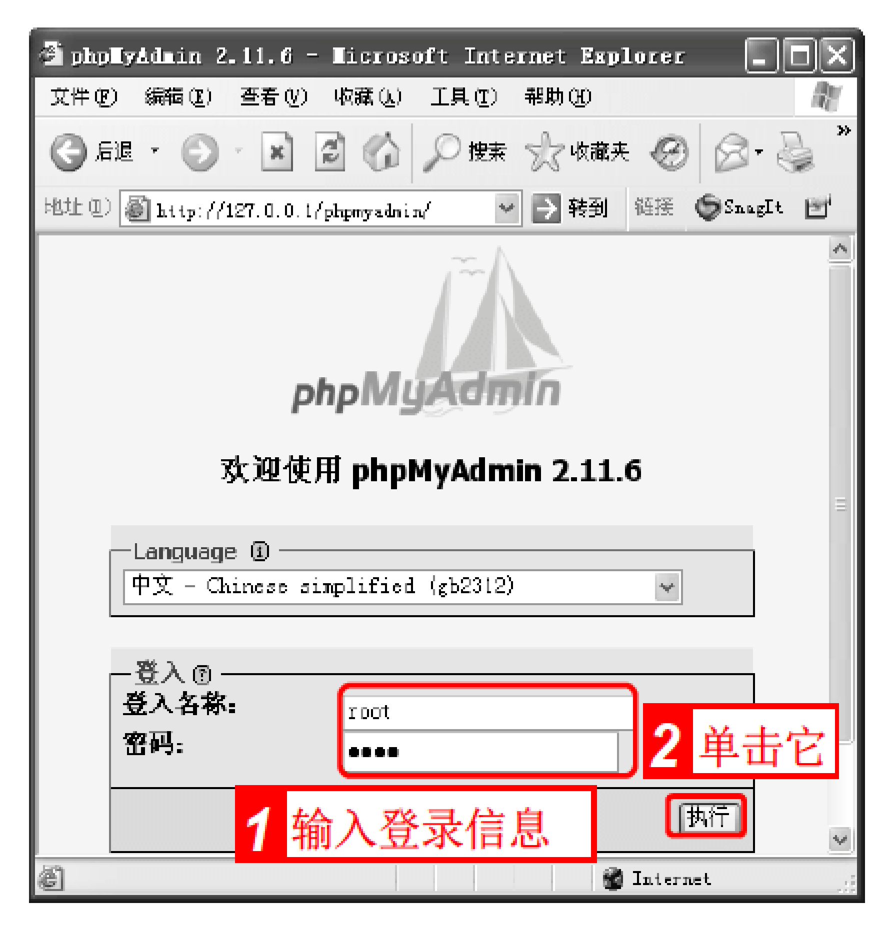


图 2-6　phpMyAdmin 登录界面

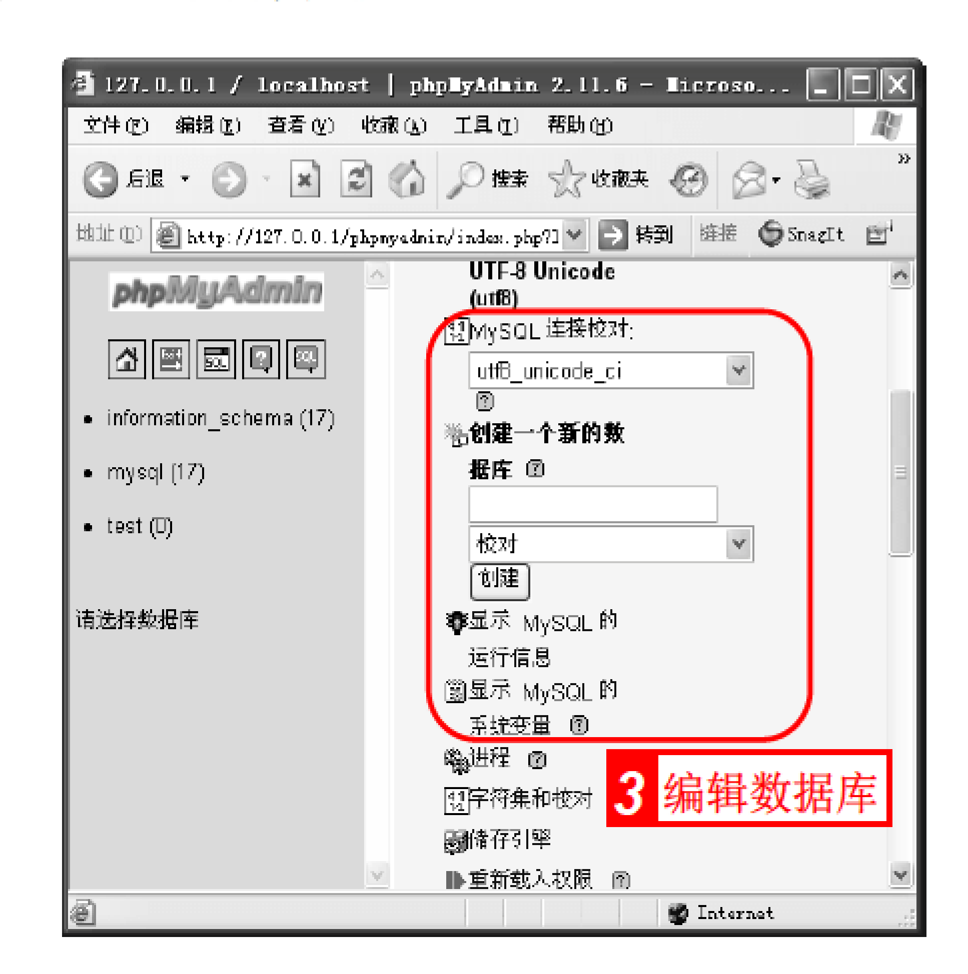


图 2-7　MySQL 管理界面





2.2.5　写第一个网页程序

搭建好了网站运行平台，接下来写一个网页程序。这个网页程序是通过“记事本”写的，这样写本身来说没有任何意义，但是有助于初学者对网页程序的认识，并且可以测试我们搭建的平台。下面以在一个网页中显示“我是网页初学者，我会赢！”为例，将字体设置成“红色”、“25 号”显示，具体操作如下。

步骤 1　启动“记事本”，输入<html>标签、<head>标签和<body>标签，如图 2-8 所示。

步骤 2　在<head>标签里输入<title>标签（用来定义网页的标题），在该标签里输入“我是网页初学者，我会赢”；然后在<head>标签里输入“<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />”，表示整个页面以中文字符显示。

步骤 3　在<body>标签里输入<span>标签，然后在<span>标签里输入“我是网页初学者，我会赢！”，然后在<head>标签里输入格式代码，如图 2-9 所示。

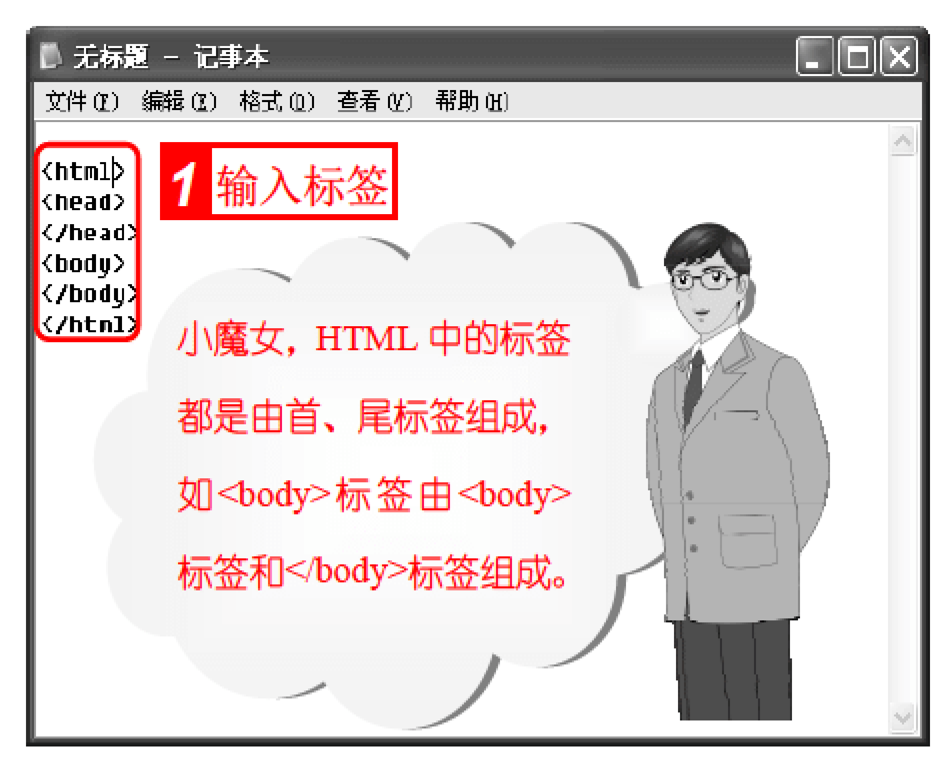


图 2-8　输入 3 个标签

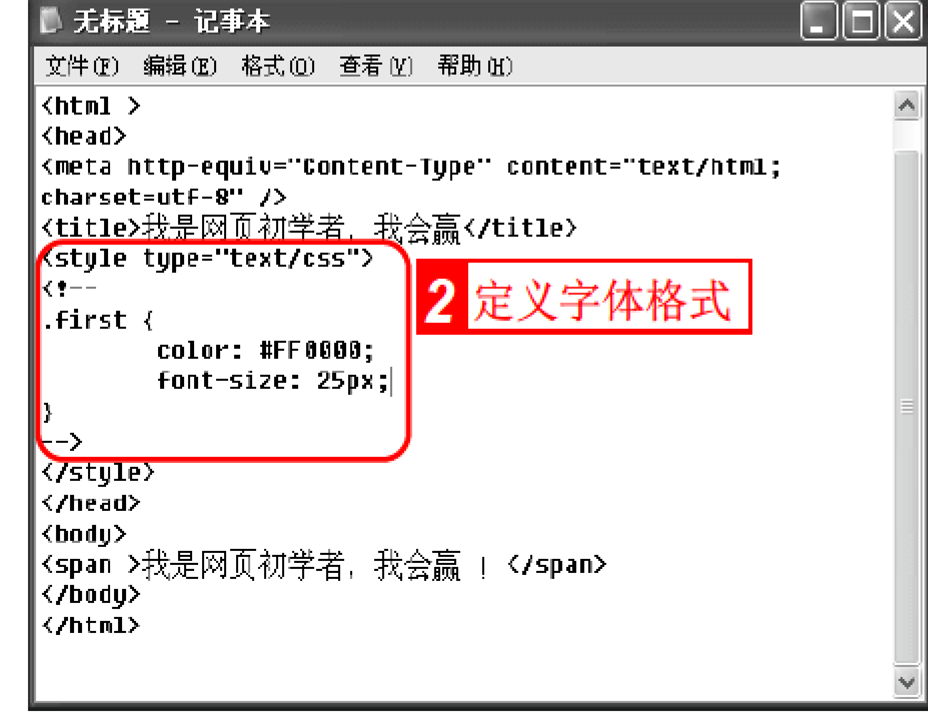


图 2-9　输入格式代码

魔法档案

如图 2-9 所示的代码定义了字体的格式，定义格式的这段代码有一个专业的名称，即 CSS 样式表。CSS 样式表的操作将在后面章节中讲解，这里不再赘述。虽然这里定义了格式，但是字体并不能按格式显示，因为<span>标签还没有调用它。

步骤 4　在<span>标签中调用格式，将<span>的首标签修改成“<span class="first">”即可。

步骤 5　将“记事本”文档保存在网站服务器指定的位置，即“D:\PHPnow\htdocs\”下。将其命名为 frist，然后将 frist.txt 修改为 first.html。在此过程中将会弹出“重命名”提示对话框，在其中单击[是(Y)]按钮，如图 2-10 所示。

步骤 6　启动 IE 浏览器，在地址栏中输入“http://127.0.0.1/frist.html”，即可得到如图 2-11 所示结果（光盘:\最终效果\第 2 章\frist.html）。

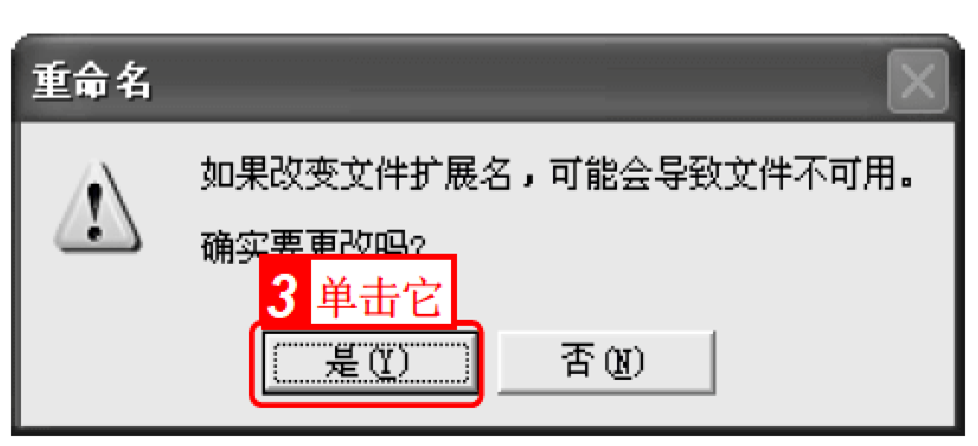


图 2-10 “重命名”对话框

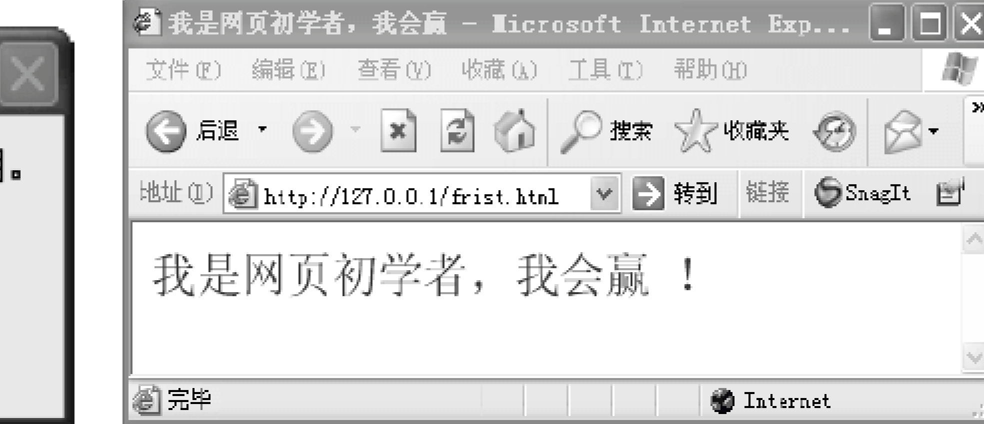


图 2-11 最终效果

2.3 创建站点

创建完第一个网页后，是不是有一点点成就感了？不过这样不符合“规划站点的结构”的原则，不利于管理及操作，所以在创建网页前应先创建一个站点。

2.3.1 怎样创建站点

前文提及需要用一个文件夹来存放站点中的所有文件，因此在创建站点之前，应在“D:\PHPnow\htdocs”目录下建立一个文件夹（如 mysite），然后再创建站点。具体操作如下：

步骤 1 进入 Dreamweaver CS3 工作界面后，选择【窗口】/【文件】命令打开“文件”面板，如图 2-12 所示。





图 2-12 “文件”面板

步骤 2 在“文件”面板中下拉列表框中选择“管理站点”选项，如图 2-13 所示，弹出“管理站点”对话框，单击 新建(N)... 按钮，如图 2-14 所示。

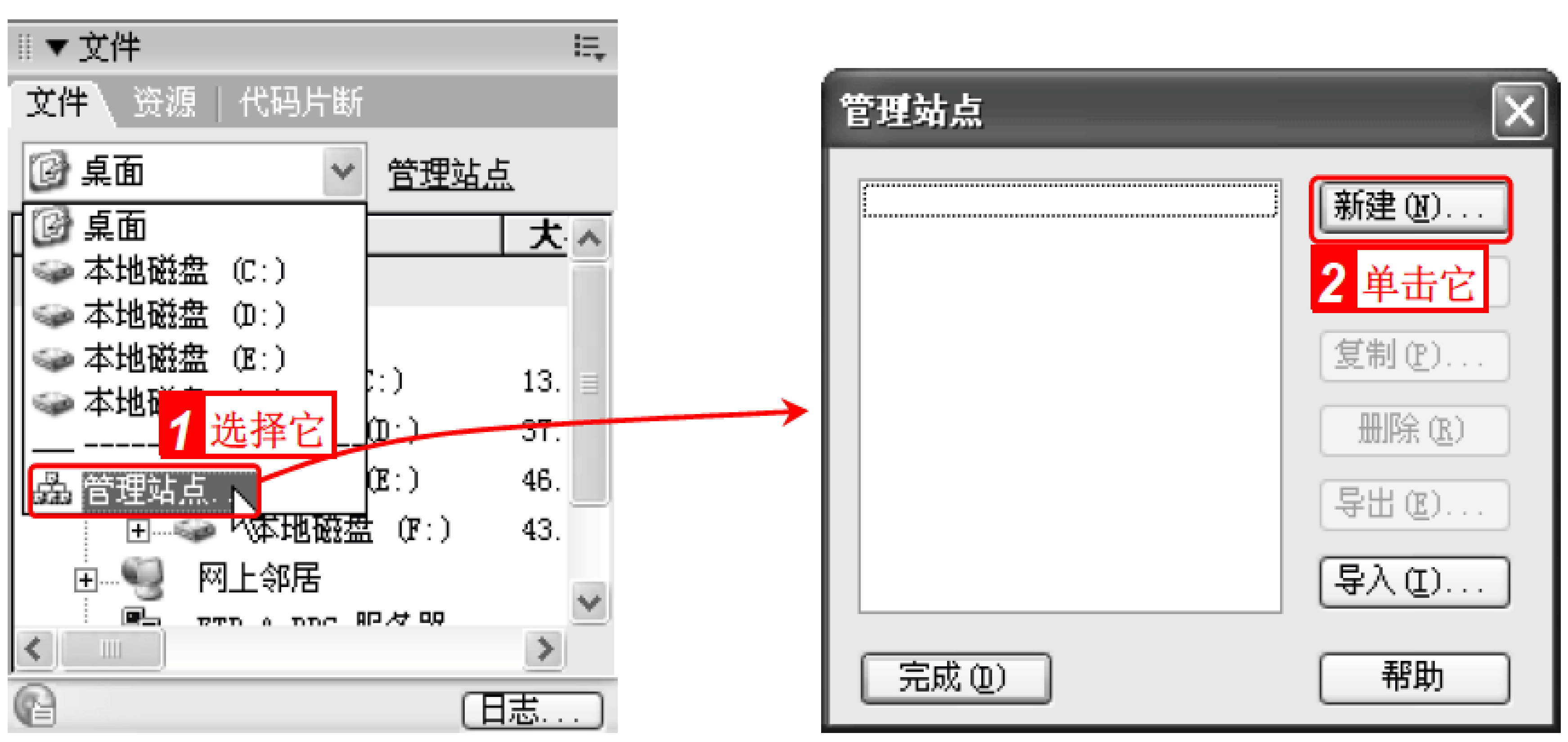


图 2-13　选择“管理站点”选项　　　　图 2-14　“管理站点”对话框

步骤 3　在弹出的菜单中选择“站点”命令，弹出“未命名站点 1 的站点定义为”对话框，在“您打算为您的站点起什么名字？”文本框中输入所需的站点名称，如“mysite”。

步骤 4　在“您的站点的 HTTP 地址（URL）是什么”文本框中输入网站地址，如“http://127.0.0.1/mysite”，单击 下一步(N) > 按钮，如图 2-15 所示。

步骤 5　在弹出的对话框中选中 ◉是，我想使用服务器技术。(Y) 单选按钮，在“哪种服务器技术”下拉列表框中选择 PHP MySQL 选项，如图 2-16 所示。

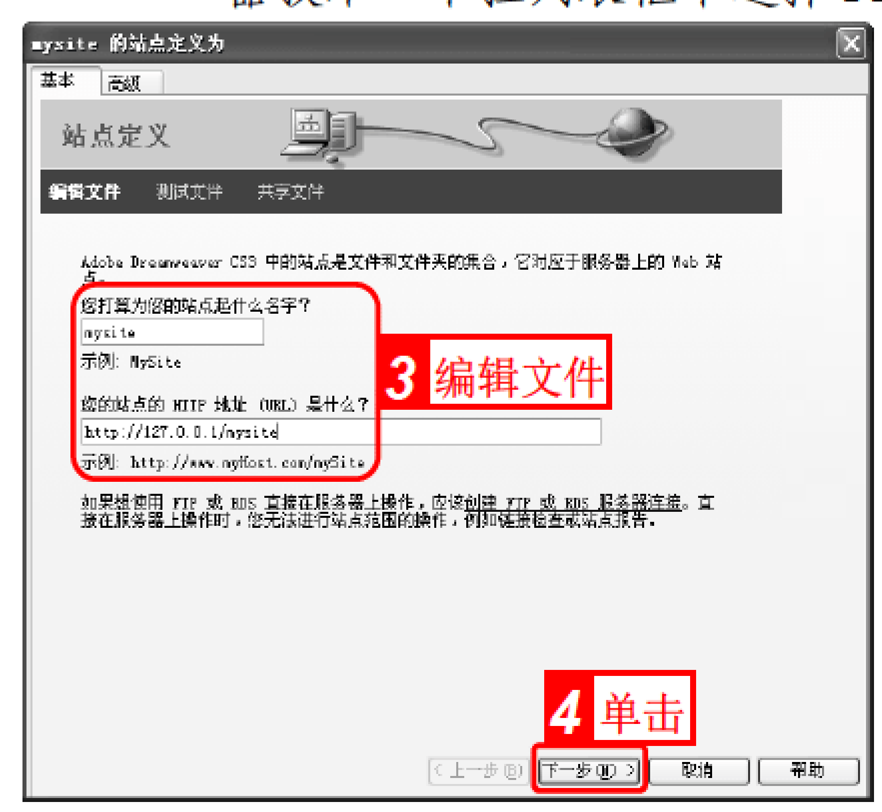


图 2-15　命名站点　　　　图 2-16　选择服务器技术

步骤 6　单击 下一步(N) > 按钮，在弹出的对话框中选中 ◉在本地进行编辑和测试（我的测试服务器是这台计算机）(E) 单选按钮，单击“您将把文件存储在计算机上的什么位置？”文本框后的“浏览”按钮，选择建立的路径，单击 下一步(N) > 按钮，如图 2-17 所示。

步骤 7　在弹出的对话框的“您应该使用什么 URL 来浏览站点的根目录？”文本框中输入“http://127.0.0.1/mysite/”，单击 测试 URL(T) 按钮。稍候片刻弹出对话框提示用户测试成功。单击 确定 按钮，然后单击 下一步(N) > 按钮，如图 2-18 所示。

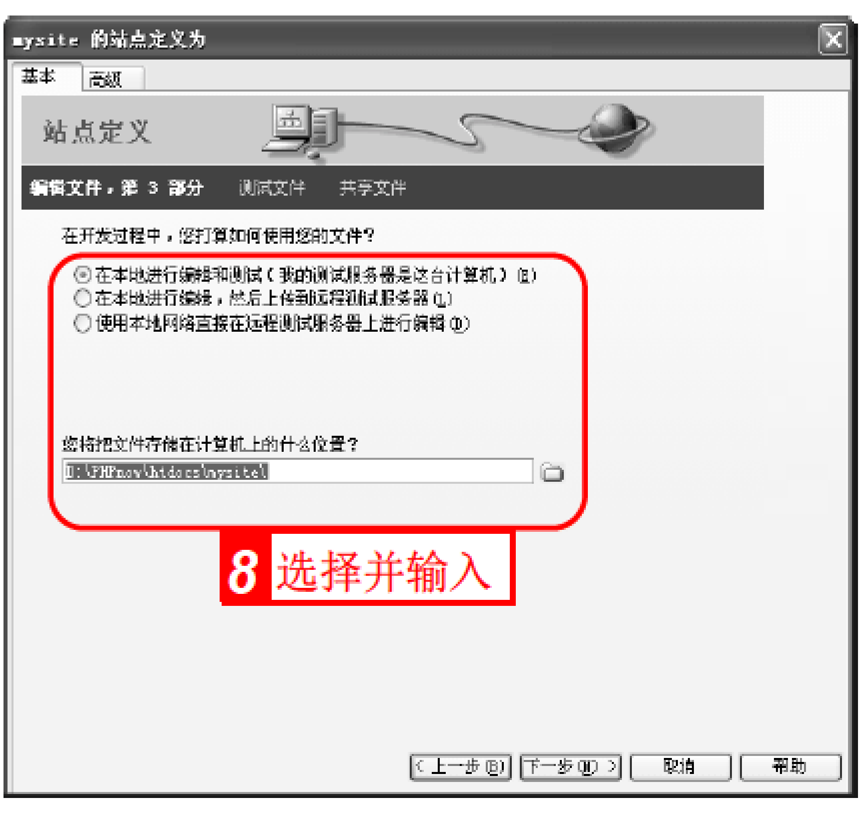


图 2-17　选择文件存储位置

图 2-18　输入测试浏览站点的根目录

步骤 8　在弹出的对话框中选中◎否，不启用存回和取出。(N)单选按钮，单击 下一步(N) > 按钮；弹出“总结”对话框，单击 完成(D) 按钮，如图 2-19 所示。

步骤 9　返回到“管理站点”对话框，单击 完成(D) 按钮，即可看到定义的站点，如图 2-20 所示。

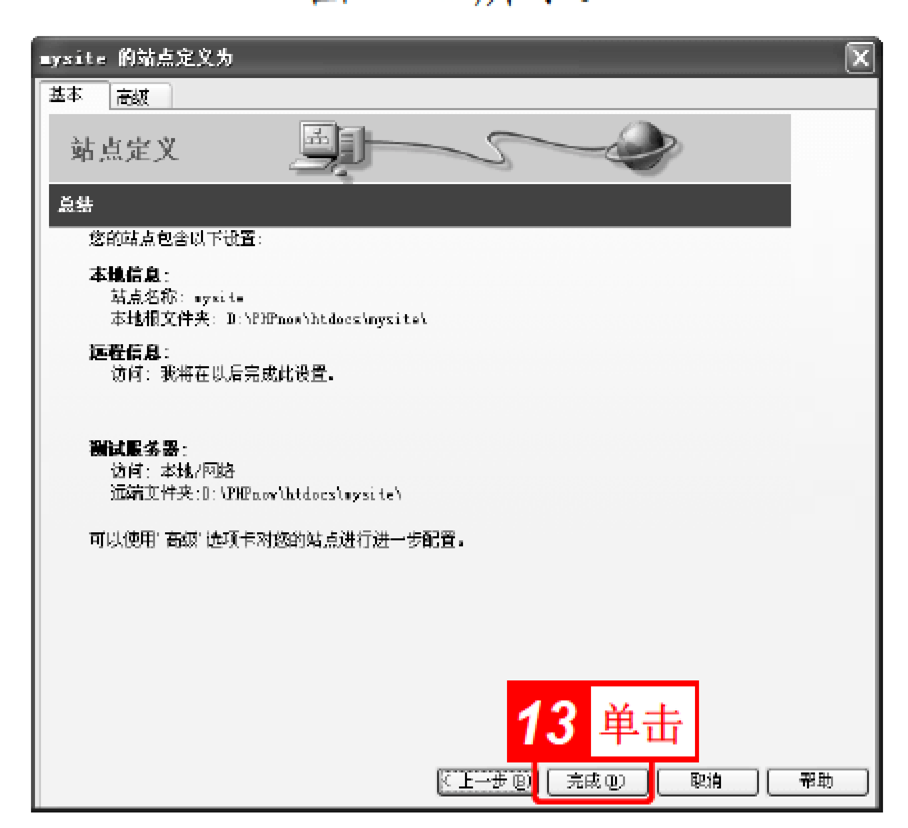


图 2-19　“总结”对话框



图 2-20　建立好的站点

魔力测试

试着按照上文所讲的内容在“D:\PHPnow\htdocs”目录下创建一个 myhome 文件夹，然后在 Dreamweaver 中创建一个名为 myhome 的站点。







2.3.2　做好站点管理

创建站点完成后，即可对站点进行管理。这个步骤相当重要，只有将站点的文件和文件夹管理得井井有条，后面的工作才能顺利进行。

1. 在站点中添加新文件或文件夹

在站点中添加新文件或文件夹与在 Windows 中新建文件或文件夹的操作类似，如要在 mysite 站点中添加一个 images 文件夹用来存放站点中用到的图片，具体操作如下：

步骤 1　选择【站点】/【管理站点】命令打开“文件”面板，在所需的根目录图标上右击，在弹出的快捷菜单中选择“新建文件夹”命令，如图 2-21 所示。

步骤 2　Dreamweaver CS3 将自动在根目录下创建一个名为 untitled 的文件夹，如图 2-22 所示。

步骤 3　刚建好的文件夹的名称处于改写状态，读者可根据需要输入文件夹名，这里将文件夹命名为 images，按【Enter】键确认，如图 2-23 所示。

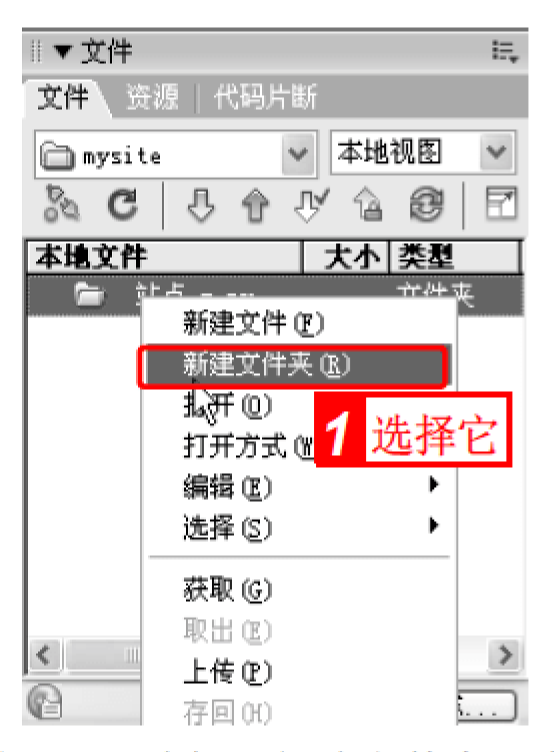


图 2-21　选择“新建文件夹”命令



图 2-22　新建的文件夹



图 2-23　已输入名称的文件夹

魔法档案

新建文件的方法与新建文件夹的方法十分类似，在如图 2-21 所示的快捷菜单中，选择“新建文件”命令即可，后面的操作相同。

2. 删除文件或文件夹

如果不再需要站点下的某些文件和文件夹，可以将其删除。删除文件和文件夹的方法类似，选择需要删除的文件或文件夹并右击，在弹出的快捷菜单中选择【编辑】/【删除】命令；或者选择需要删除的文件或文件夹后按【Delete】键，在弹出的确认对话框中单击 是(Y) 按钮，即可将其删除。

3. 重命名文件或文件夹

为了方便识别，我们需要将文件名或文件夹名修改得更加直观，这时就需要对文件或文件夹重命名。其操作方法十分简单，选择需重命名的文件或文件夹后右击，在弹出的快捷菜单中选择【编辑】/【重命名】命令，然后输入新的名称即可，如图 2-24 所示。

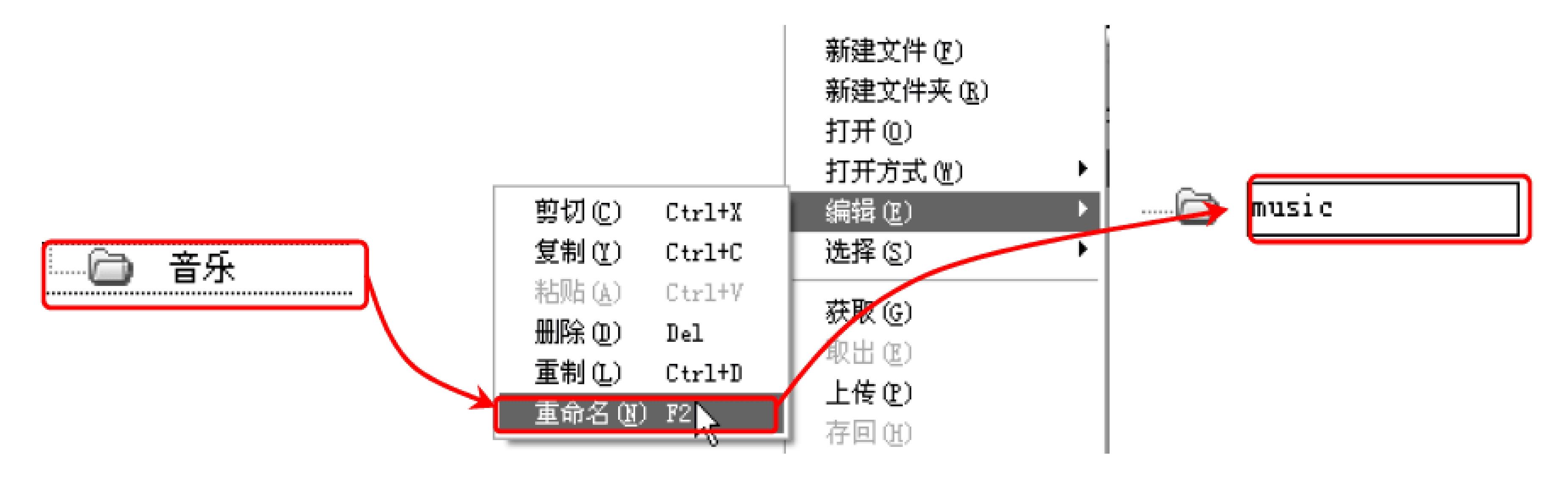


图 2-24 重命名文件或文件夹

4. 编辑文件

双击需要编辑的文件图标，即可打开该文件，进入编辑窗口进行编辑。关于如何进行编辑，在后面的章节中将详细讲解。

5. 删除站点

当不需要某一个站点，或对某个站点无须进行任何操作时，可以将该站点从站点列表中删除。具体操作如下：

步骤 1 选择【站点】/【站点管理】命令，弹出如图 2-25 所示的“管理站点”对话框，在左侧列表框中选择要删除的站点后单击 删除(R) 按钮。

步骤 2 弹出警告对话框，提示执行本操作后将不能撤销，单击 是(Y) 按钮，如图 2-26 所示。

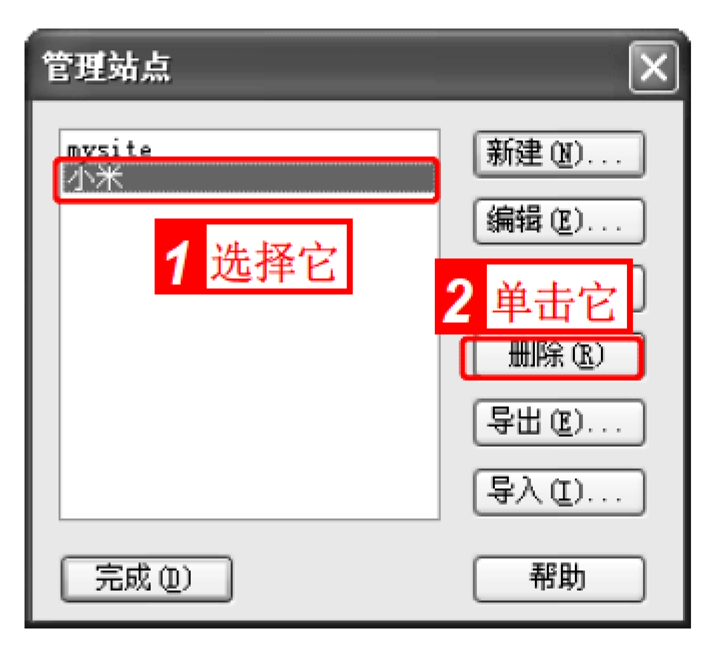


图 2-25 “管理站点”对话框



图 2-26 警告对话框

步骤 3 返回“管理站点”对话框，可以看见站点已被删除，单击 完成(D) 按钮完成





删除站点的操作，如图 2-27 所示。

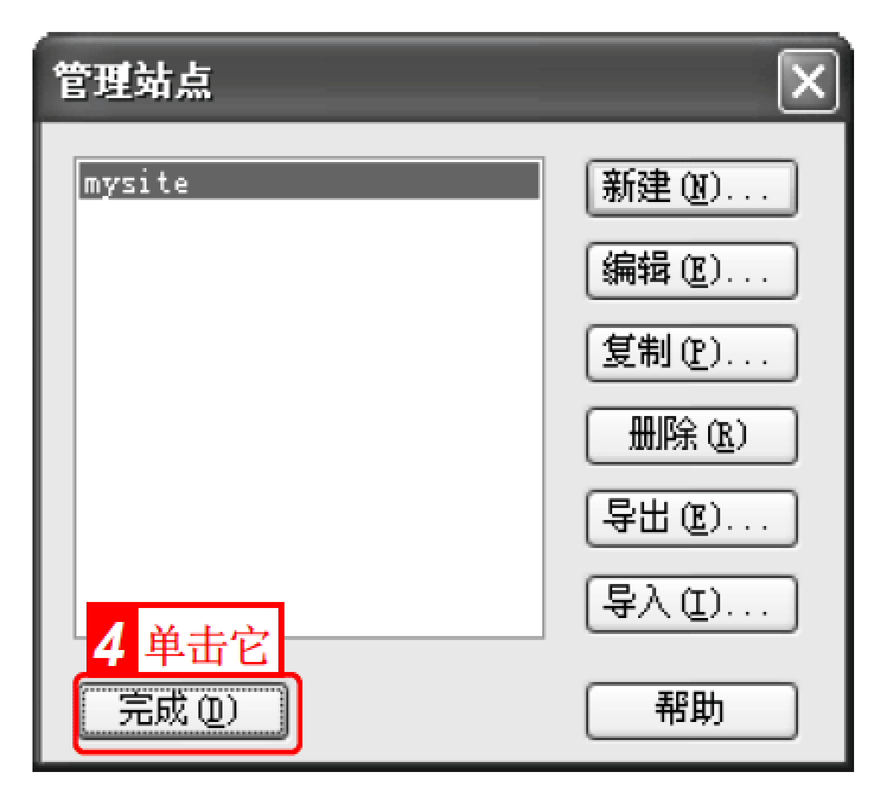


图 2-27　站点已被删除

魔法档案

从“管理站点”对话框中删除站点只是删除 Dreamweaver 同本地站点的链接关系，并没有从硬盘上删除本地站点。单击“管理站点”窗口中的 新建(N)... 按钮新建一个站点，选择与删除站点相同的保存文件夹即可恢复删除的站点。

6. 编辑站点

在新建站点时，设置的站点信息有可能不符合自己的需要，此时可以对其进行编辑。具体操作如下：

步骤 1　选择【站点】/【管理站点】命令，弹出“管理站点”对话框，选中需要编辑的站点，这里选中 mysite 站点，如图 2-28 所示。

步骤 2　单击 编辑(E)... 按钮，弹出“mysite 的站点定义为”对话框，在其中即可对站点进行编辑。其操作过程和创建站点的过程基本相同，只需按提示进行操作即可，如图 2-29 所示。



图 2-28　“管理站点”对话框

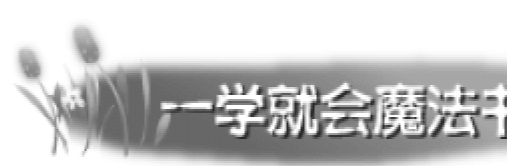


图 2-29　编辑站点



魔力测试

试试编辑一下创建的 myhome 站点，进行重命名、删除站点等操作。






2.4 发 布 站 点

网站制作完成后，为了让更多人看到，必须将站点发布到互联网。要发布自己的网站，首先应申请一个空间，然后进行本地测试，最后再发布站点。

2.4.1 申请域名及主页空间

在选择主页空间时，可根据网站性质、网站文件大小、网站运行的操作系统、网站的动态技术条件等因素选择相应的空间大小及类型，如商业网站、公司网站需要较为稳定的运行环境，最好选择收费的主页空间；如果是一般的用于学习或者娱乐的个人网站，可申请免费空间。

1. 申请免费域名及主页空间

在网络中，提供免费域名和主页空间的网站很多，申请的流程大致相同。下面以在http://www.5944.net/中申请免费域名及主页空间为例，详细讲解申请的流程。具体操作如下：

步骤 1 启动 IE 浏览器，在地址栏中输入“http://www.5944.net/”，按【Enter】键打开网页，单击 注册 按钮，如图 2-30 所示。

步骤 2 打开会员注册页面，在其中填写相应的信息，如图 2-31 所示。

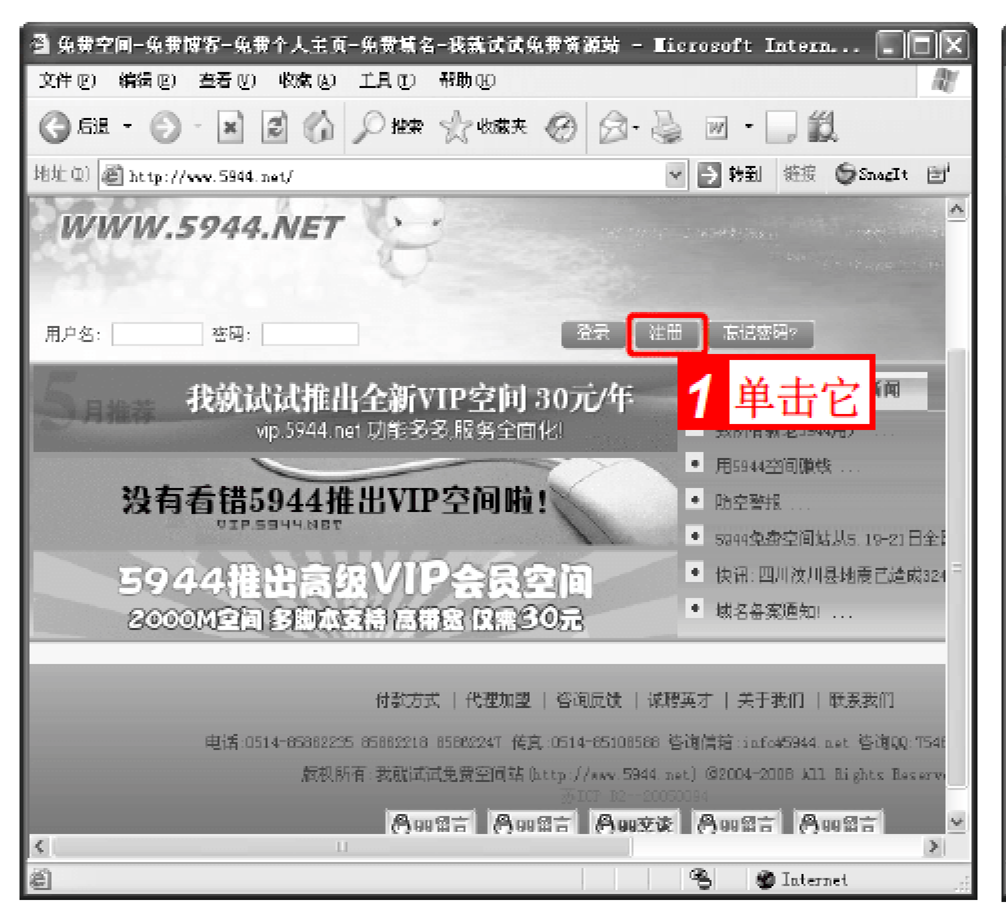


图 2-30 打开申请免费空间页面

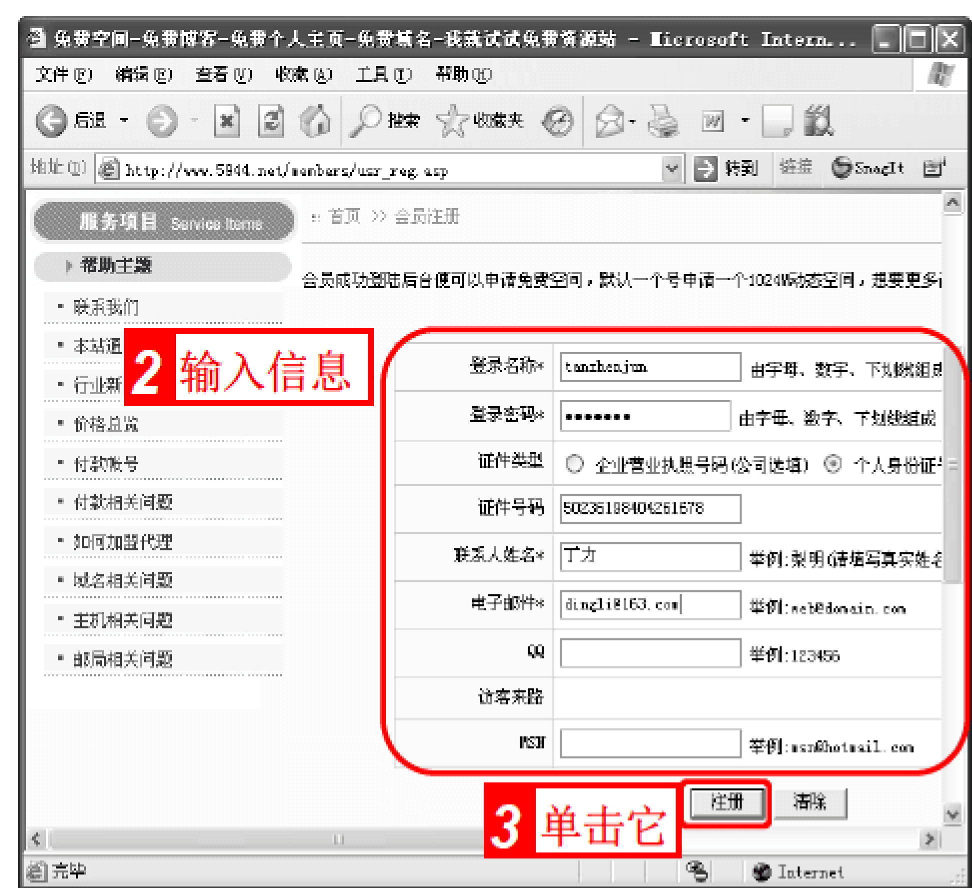


图 2-31 填写注册信息

步骤 3 单击 注册 按钮，如果用户注册信息填写正确，将弹出注册成功页面，如图 2-32 所示。

步骤 4 单击 返回 按钮，返回到登录时的页面，在“用户名”和“密码”文本框中输入刚才注册会员时输入的相应“用户名”和“密码”，并单击 登录 按钮。







步骤 5　在弹出对话框中单击「是(Y)」按钮，下次进入该网站时，将自动登录页面。

步骤 6　在弹出的页面中将显示出用户的相应信息，单击点这里开通免费空间超链接。

步骤 7　弹出服务条款页面，认真阅读其中的文本，对文本中的信息确认无误后单击「同意请点击」按钮，如图 2-33 所示。



图 2-32　提示页面

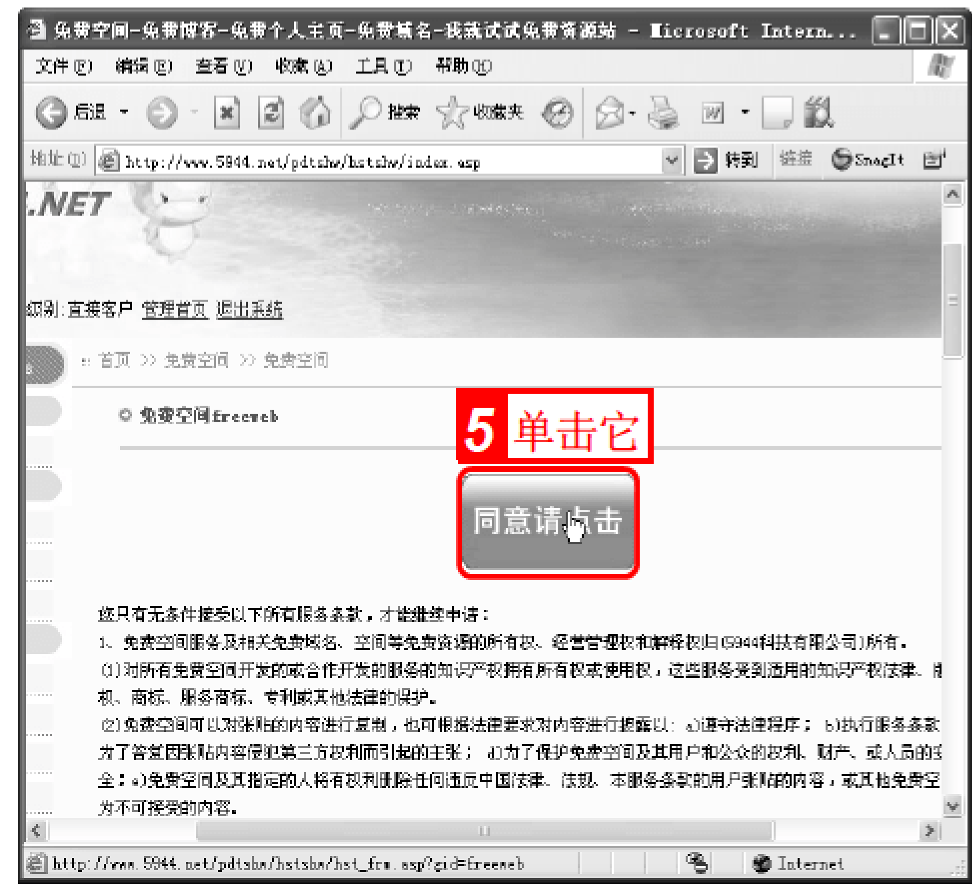


图 2-33　同意协议

步骤 8　在弹出页面中输入相应的信息，然后单击「立即申请」按钮，如图 2-34 所示。

步骤 9　完成免费空间的申请，并自动为空间配置一个免费域名，如图 2-35 所示。

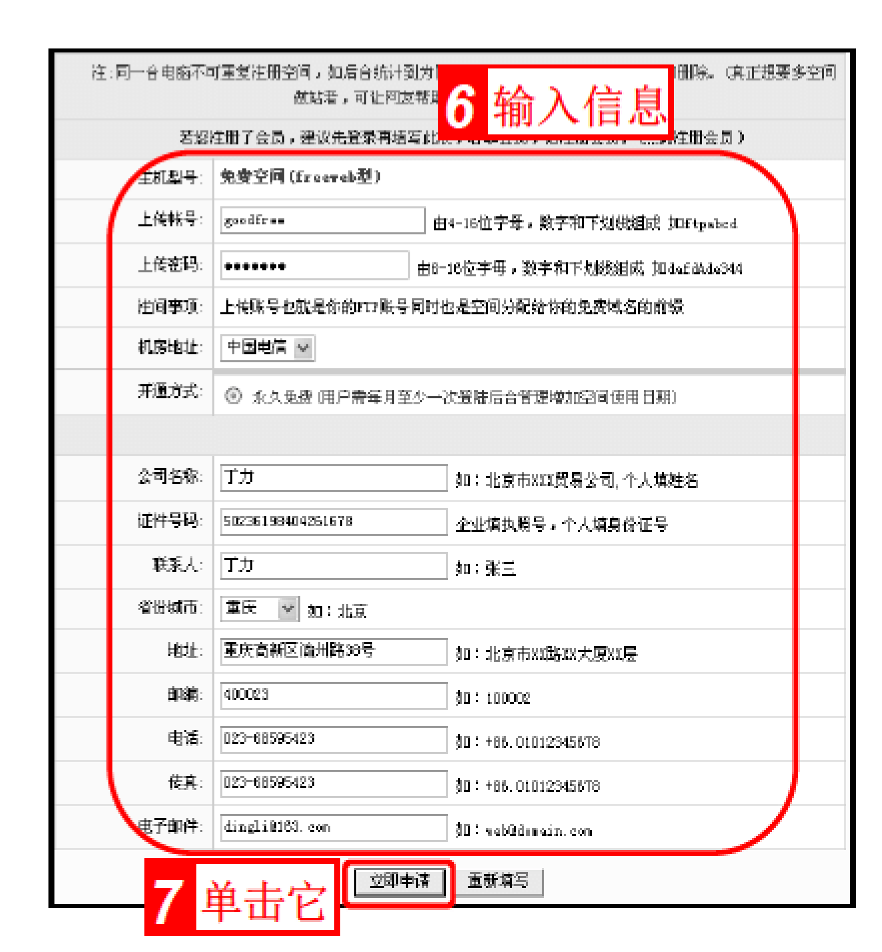


图 2-34　填写申请信息



图 2-35　完成免费空间及域名的申请

2. 申请收费域名和收费空间

想要享受运营商提供的更优质的服务，则必须申请收费域名和收费空间。其方法也十分简单，打开相关网站，如 http://www.net.cn/，在“域名查询”栏的文本框中输入需要注



册的域名，这里输入“weimeil”，在其下方选择需要查看的域名类型，然后单击查 询按钮，将弹出如图 2-36 所示的页面。



图 2-36　查询域名

如果域名已被注册，则需要输入其他的域名；如果域名未被注册，则应及时向域名注册机构申请注册。在网上申请域名时需要填写相应的个人或单位资料，申请国内域名还需单位加盖公章后方可办理。在填写资料时，个人的地址信息及其他联系信息如电话、E-mail 等也需填写，以便联系。域名申请成功后，通常还需要将该域名指向自己的主页空间，以便用户能通过该域名访问到对应的网页内容。

收费域名申请成功后，可以申请收费空间。申请收费空间的方法与申请免费空间的方法大致相同，在相应的页面中，输入相关的信息，然后按照向导提示一步步操作，即可成功申请收费空间。

魔法档案

收费网站空间通常会提供一段时间的试用期，可以先试用，如果满意再付款，成为正式用户。在此提醒读者在使用收费空间时，建议先试用一阵子，满意后再向服务商付款购买此空间。

2.4.2　发布网站

申请了域名及主页空间后，即可将制作的网站发布到空间中以供其他用户浏览。发布网站要用到 FTP 上传工具，目前主流的上传工具有 LeapFTP、FlashFXP 、CuteFTP 等，这里以 LeapFTP 为例进行讲解。具体操作如下：

步骤 1　启动 LeapFTP 软件，在其工作界面中单击工具栏中的按钮，弹出“站点管理器”对话框。

步骤 2　在该对话框左上方的下拉列表框中选择 Archive 选项，单击添加站点按钮，弹



出“添加站点”对话框，在“输入站点名”文本框中输入站点的名称，如“mysite”，单击 确定 按钮，如图 2-37 所示。

步骤 3　返回“站点管理器”对话框，在右侧输入相应的站点信息，然后单击 应用(A) 按钮应用设置，如图 2-38 所示。

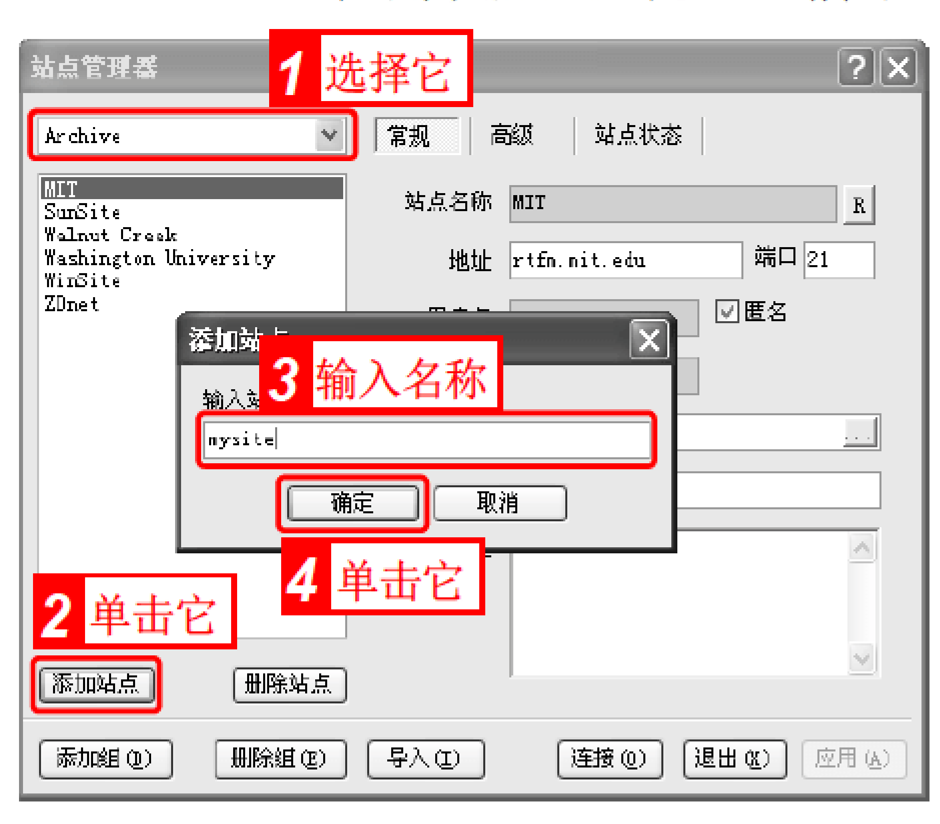


图 2-37　输入站点名　　图 2-38　输入站点的相应信息

步骤 4　单击 连接(O) 按钮，LeapFTP 开始连接 FTP 服务器。在左侧列表框中选择 index.html，按住鼠标左键不放，将其拖入到右边的列表框中，如图 2-39 所示。

步骤 5　释放鼠标，开始上传文件。稍等片刻，即可发现所选文件已经上传到空间中，如图 2-40 所示。

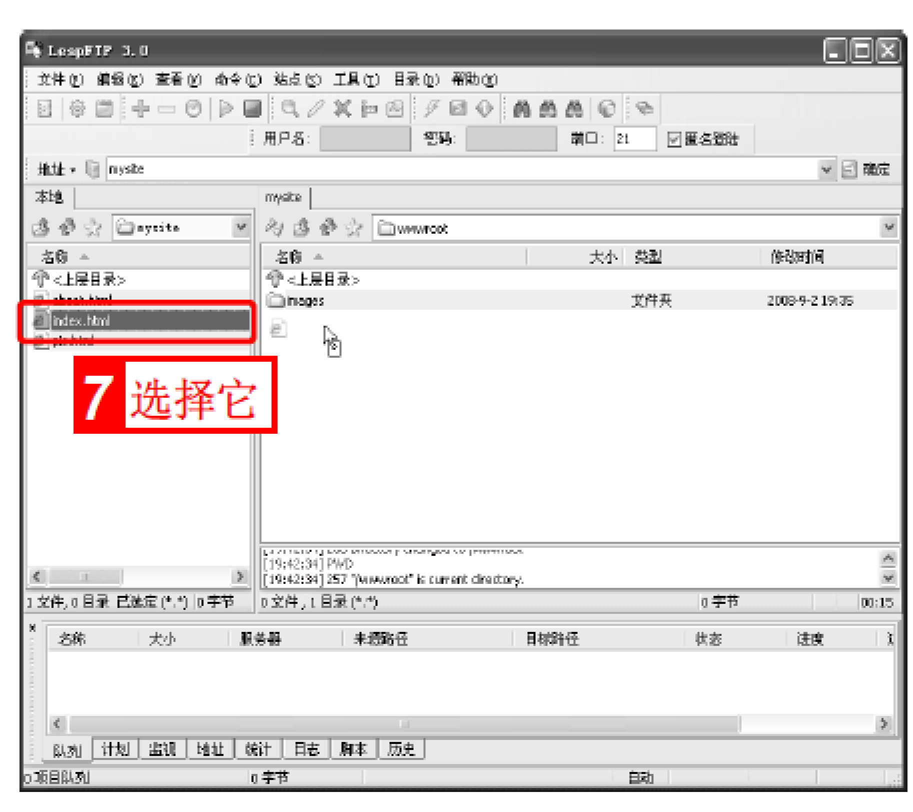


图 2-39　上传文件

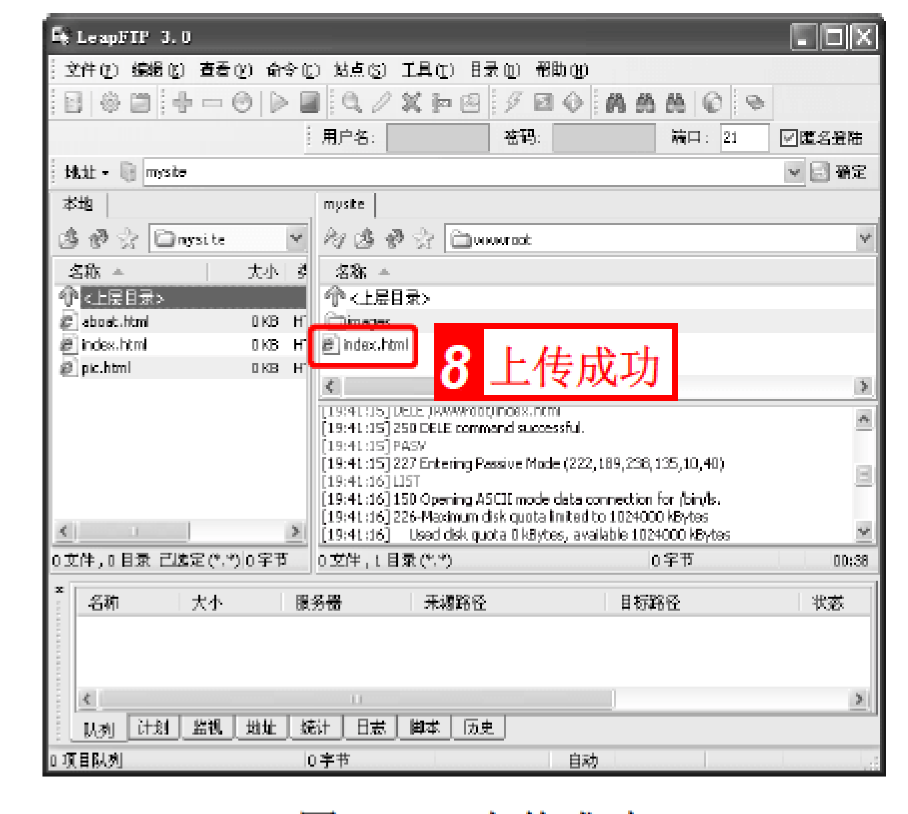


图 2-40　上传成功

2.5　典型实例——构建网站服务平台

本章所讲的内容都是在为创建网站做准备，如在 Dreamweaver CS3 中建立站点以及管理站点。下面以新建名为 myhome 的站点为例，创建一个网站平台。具体操作如下：

步骤 1　选择 PHPnow-1.4.5-22 并右击在弹出的快捷菜单中选择“重命名”命令，将







文件夹命名为 PHPnow。

步骤 2 双击 PHPnow 文件夹将其打开，在其中双击 Init.cmd 文件，打开“初始化 PHPnow 1.4.5”窗口，系统将自动安装。在安装过程中会提示用户设置 MySQL 数据库密码，如图 2-41 所示。

步骤 3 输入密码后按 Enter 键，然后按任意键完成安装。此时将自动打开一个测试网页，然后在“D:\PHPnow\htdocs”目录下创建一个名为 Myhome 的文件夹。

步骤 4 进入 Dreamweaver CS3 工作界面，选择【窗口】/【文件】命令打开“文件”面板，如图 2-42 所示。

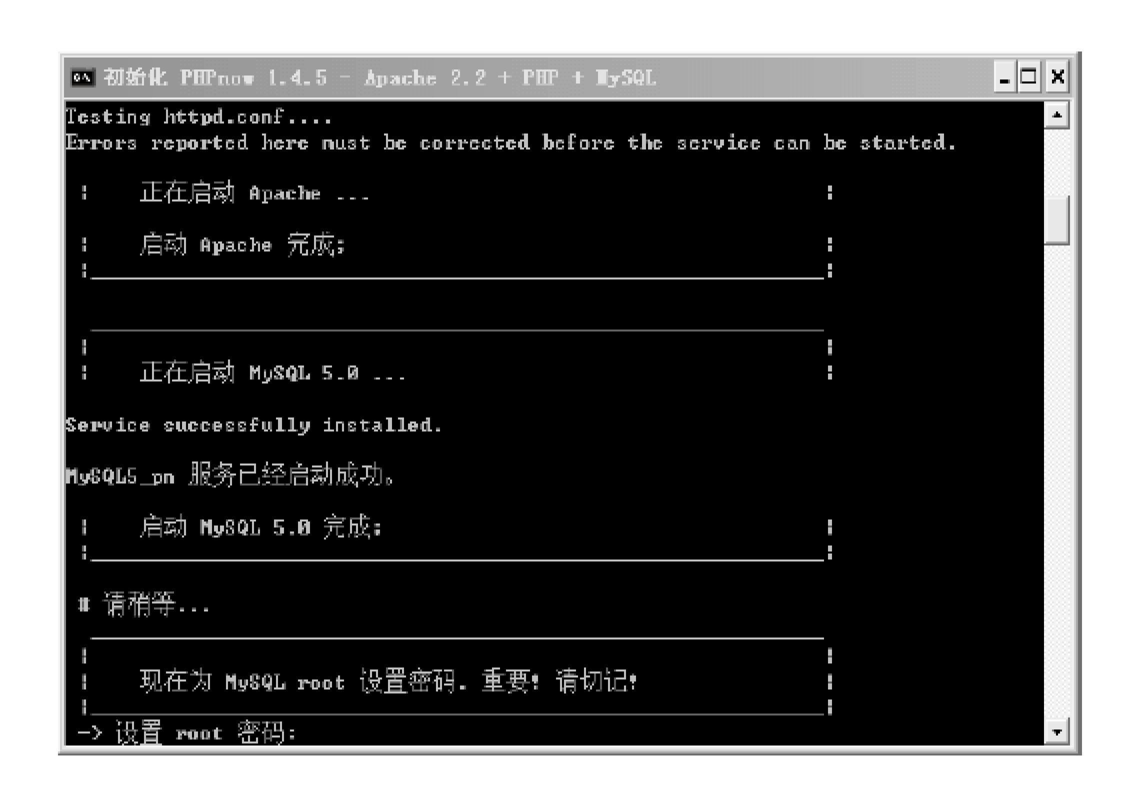


图 2-41　安装运行环境



图 2-42　“文件”面板

步骤 5 在“文件”面板的“站点”下拉列表框中选择“管理站点”选项，如图 2-43 所示。弹出“管理站点”对话框，单击 新建(N)... 按钮，如图 2-44 所示。

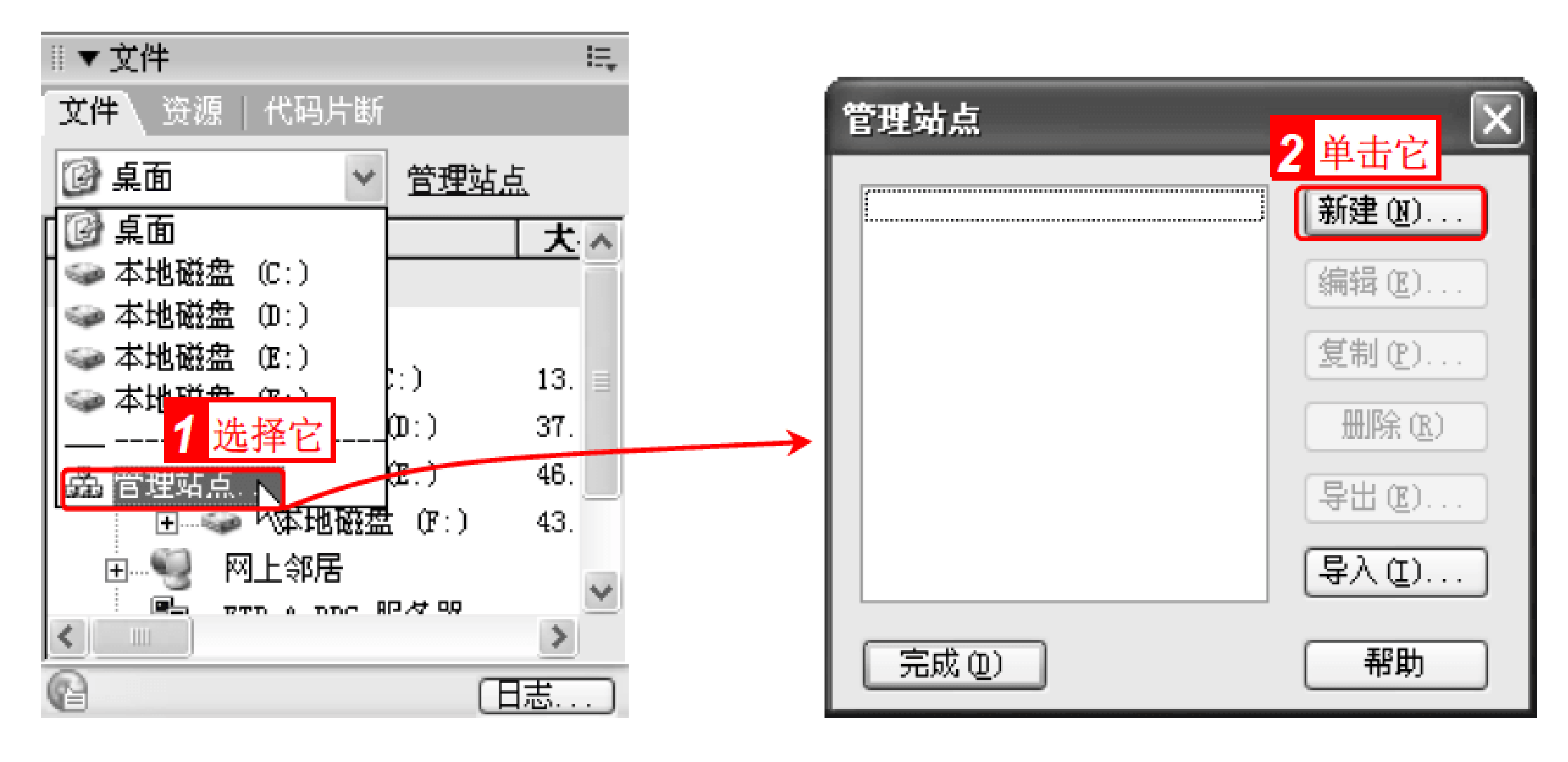


图 2-43　选择“管理站点”选项　　图 2-44　“管理站点”对话框

步骤 6 在弹出菜单中选择“站点”命令，弹出“未命名站点 1 的站点定义为”对话框，在“您打算为您的站点起什么名字？”文本框中输入所需的站点名称，如“myhome”。

步骤 7 在“您的站点的 HTTP 地址（URL）是什么”文本框中输入网站地址，如








"http://127.0.0.1/myhome"，单击 下一步(N) > 按钮。

步骤 8　在弹出的对话框中选中 是，我想使用服务器技术。(Y) 单选按钮，在"哪种服务器技术"下拉列表框中选择 PHP MySQL 选项，然后单击 下一步(N) > 按钮。

步骤 9　在弹出的对话框中选中 在本地进行编辑和测试（我的测试服务器是这台计算机）(E) 单选按钮，单击"您将把文件存储在计算机上的什么位置？"文本框后的"浏览"按钮，选择建立的 myhome 路径，单击 下一步(N) > 按钮，如图 2-45 所示。

步骤 10　在弹出的对话框中的"您应该使用什么 URL 来浏览站点的根目录？"文本框中输入"http://127.0.0.1/myhome /"，然后单击 测试 URL(T) 按钮。稍等片刻，将弹出对话框提示用户测试成功。单击 确定 按钮，再单击 下一步(N) > 按钮，如图 2-46 所示。

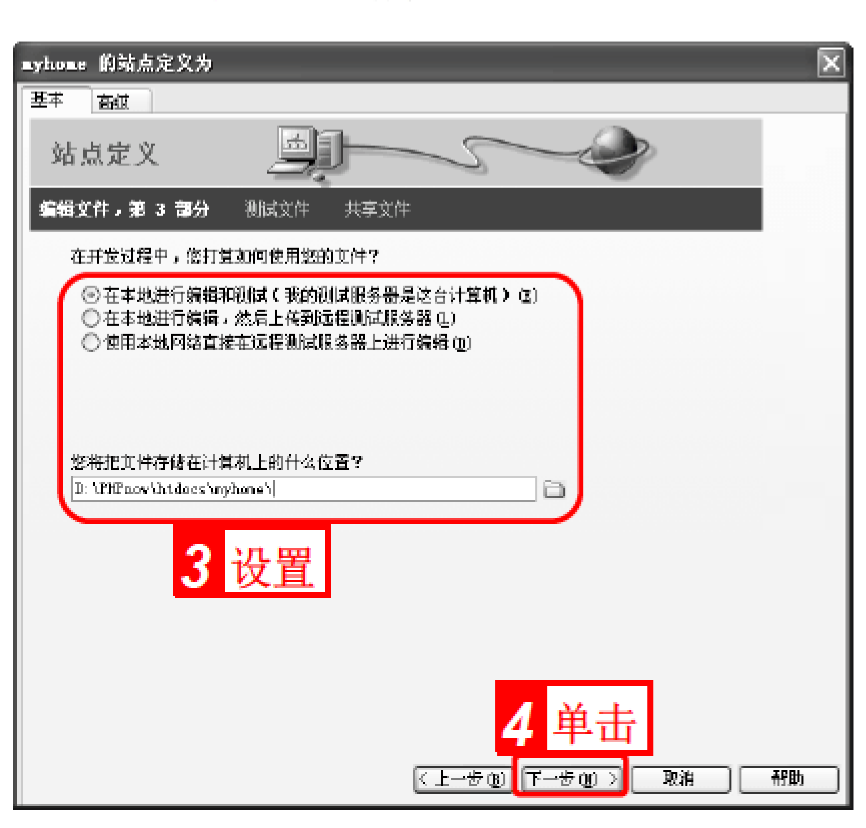


图 2-45　选择文件放置位置



图 2-46　输入测试浏览站点的根目录

步骤 11　在弹出的对话框中选中 否，不启用存回和取出。(N) 单选按钮，单击 下一步(N) > 按钮，弹出"总结"对话框，单击 完成(D) 按钮。

步骤 12　返回到"管理站点"对话框，单击 完成(D) 按钮，即可看到定义的站点，如图 2-47 所示。

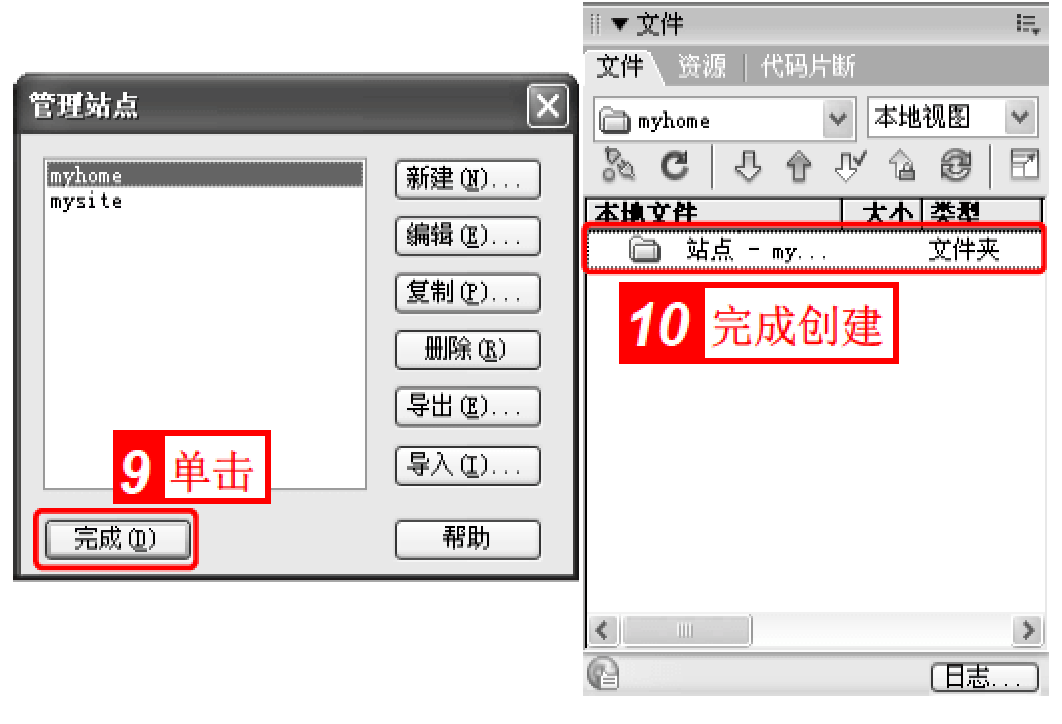


图 2-47　建立好的站点









2.6 常见问题解答

：魔法师，为什么在创建站点时，选择动态服务器技术要选“PHP+MySQL”，选择其他项不可以吗?

：可以在下拉列表中选择任意一种，在此选择“PHP+MySQL”动态技术是因为在后面的章节中我们将用这种动态技术开发网站的一些功能。PHP 是一种简单的动态交互语言服务技术，经过多年的发展已日趋成熟，广泛应用于各类网站，大有逐步替代 ASP 动态交互技术的趋势。

：我在网上申请了一个免费的空间，怎么过一段时间就没有了呢?

：因为现在注册免费空间的用户很多，很多免费空间供应商为了缓解空间压力，规定用户在间隔一段时间后，必须登录并管理该空间，不然系统将自动认为该空间是已废弃的空间而将其删除。

2.7 过 关 练 习

（1）配置好运行环境，新建一个名为 star 的站点。

（2）启动 IE 浏览器，在地址栏中输入“http://www.987.cn/”，在打开的“九八七网络”网页中注册一个域名并申请一个空间，如图 2-48 所示。



图 2-48　最终效果





轻松操作网站制作工具

多媒体教学演示：20 分钟

- Dreamweaver CS3 的工作界面
- 页面的基本操作
- 设置页面属性
- 典型实例——“诗歌”页面的设置

小魔女：魔法师，建立好了站点，是不是要开始学习页面的制作了？

魔法师：不要着急，有一句话叫做“磨刀不误砍柴工”，在制作网页之前，我们必须先认识和了解网站的制作工具。

小魔女：在前面一章，不是讲了用记事本可以做网页吗？

魔法师：是的，但是记事本制作网页的难度较高，而且速度慢，我们必须利用网站制作工具对网页进行开发。

小魔女：都有哪些网站制作工具呢？

魔法师：有很多！但是本章主要是介绍 Dreamweaver CS3 及其基本操作。

3.1　Dreamweaver CS3 的工作界面

目前为止，Dreamweaver CS3 是最新版本，与老版本相比，界面和功能有大幅度改变，启动 Dreamweaver CS3 后将显示一个起始页，在“新建”栏中单击任意一个超链接，将新建一个页面，打开网页编辑窗口，如图 3-1 所示。

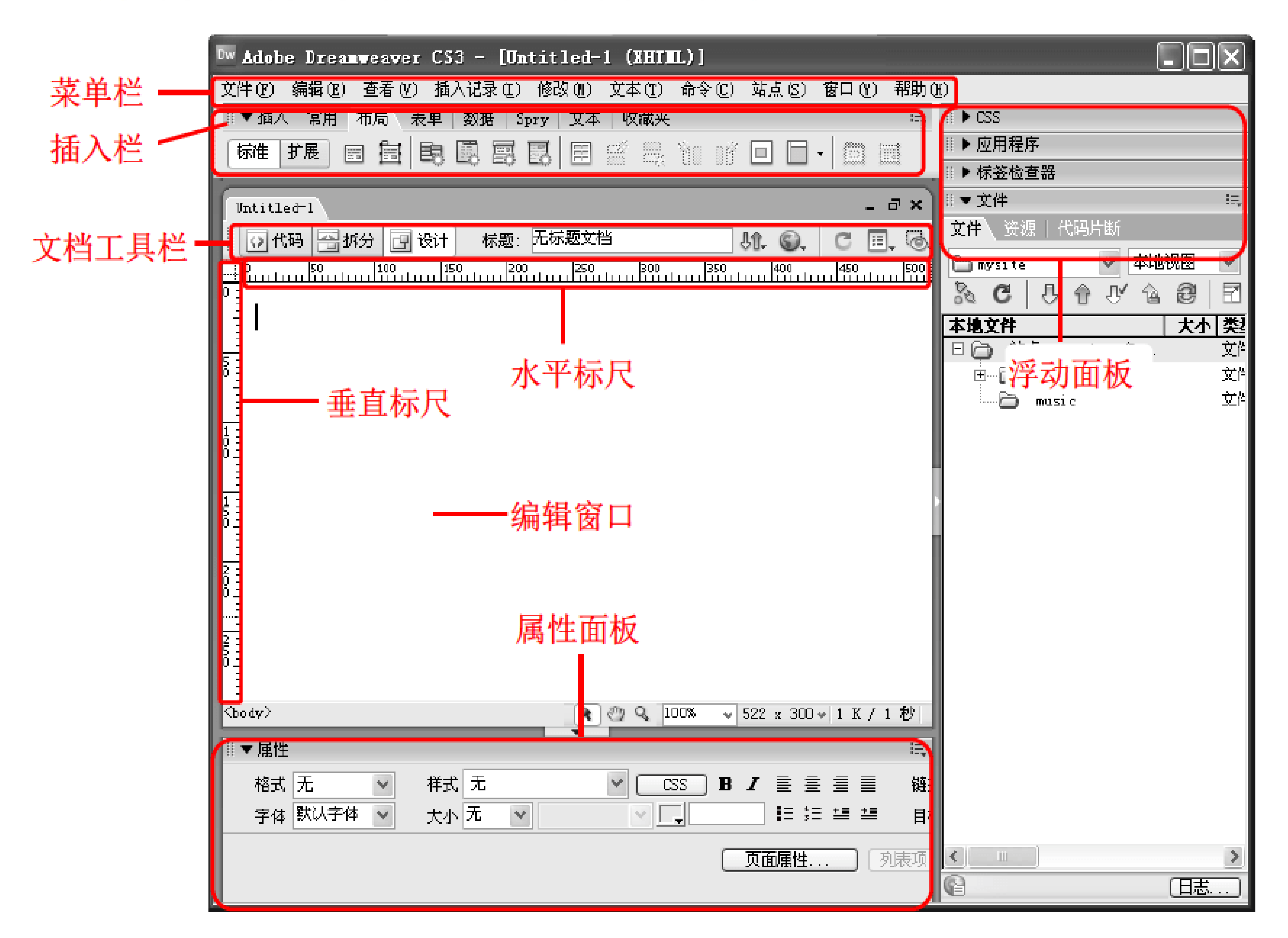


图 3-1　网页编辑窗口

3.1.1　插入栏

插入栏位于菜单栏的下方，插入栏主要用于在网页中插入各种网页元素，在该栏中主要包含“常用”、“布局”、“表单”、“数据”、“Spry”、“文本”和“收藏夹”7 个选项卡，单击相应的选项卡，将出现相应的功能按钮。下面将介绍常用的几个选项卡的功能。

1.　“常用”选项卡

“常用”选项卡主要用于在网页中添加超链接、图像和日期等常见元素，如图 3-2 所示，其中的某些按钮也出现在其他选项卡中，如“表格”按钮同时也出现在“布局”选项卡中。

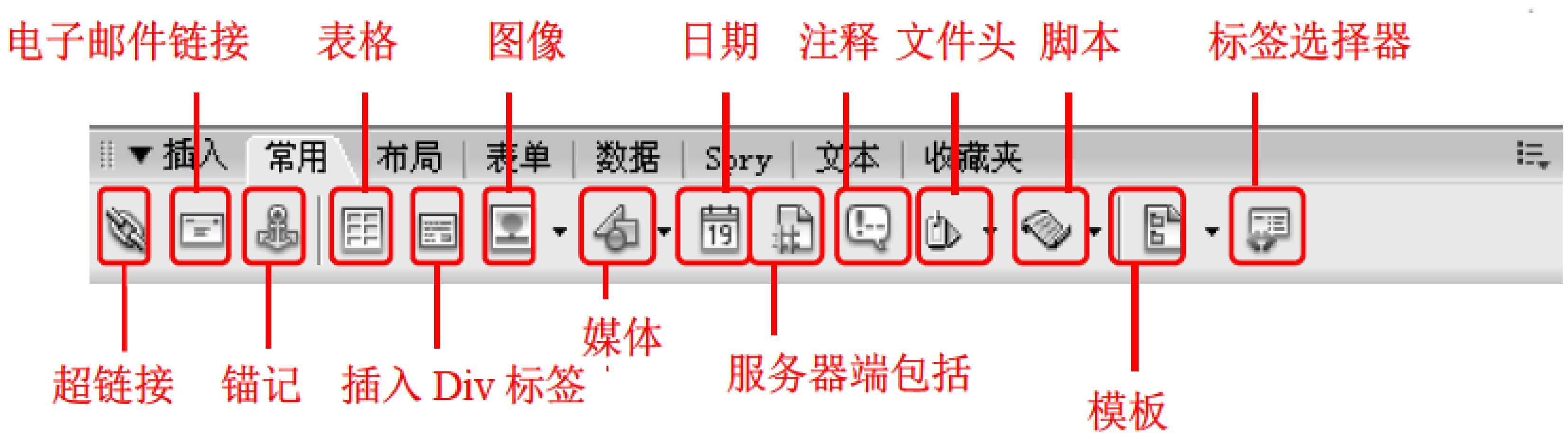


图 3-2 “常用”选项卡

2. “布局”选项卡

“布局”选项卡主要用于进行页面布局，可添加表格、层、框架以及窗口模式的切换等操作，如图 3-3 所示。



图 3-3 “布局”选项卡

3. “表单”选项卡

“表单”选项卡主要用于插入表单对象，如文本字段、复选框和单选按钮等，如图 3-4 所示。

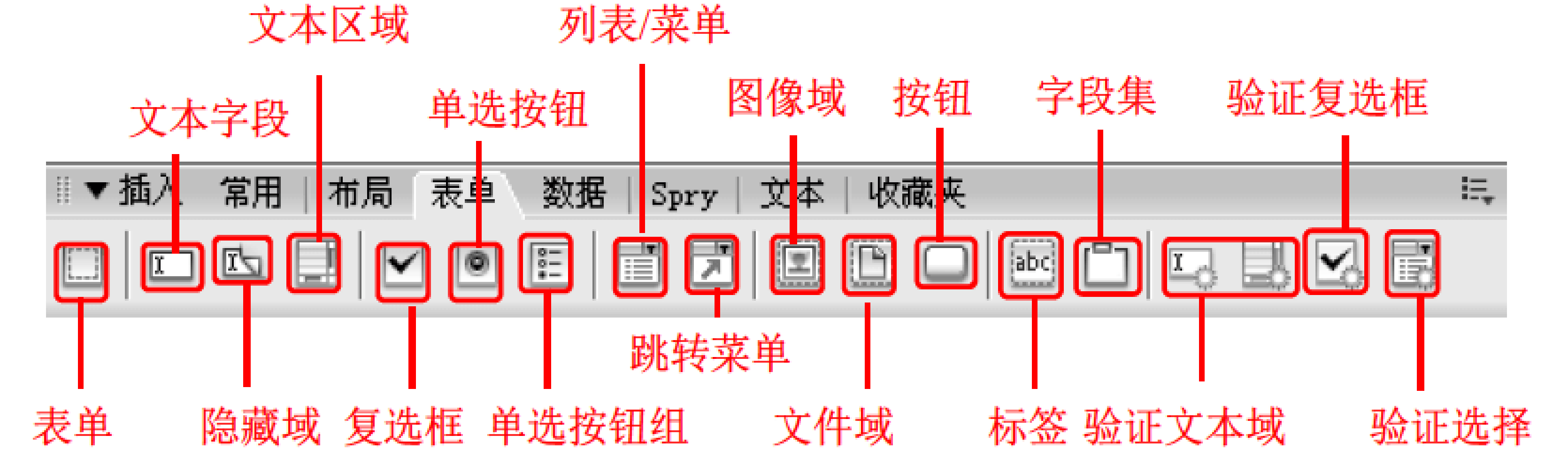


图 3-4 “表单”选项卡

4. “文本”选项卡

“文本”选项卡主要用于添加特殊字符或者对文本的格式进行设置，如图 3-5 所示。

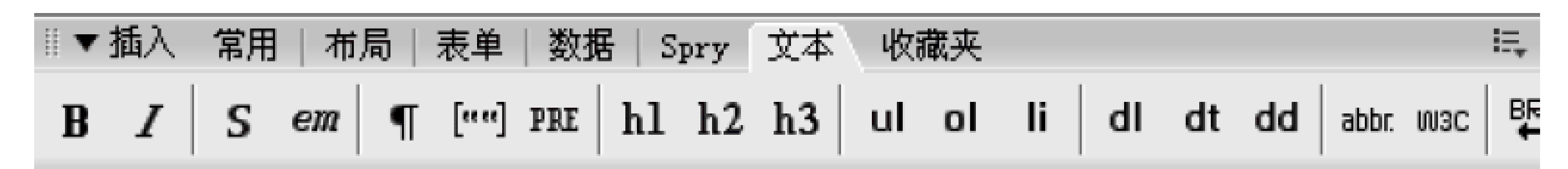
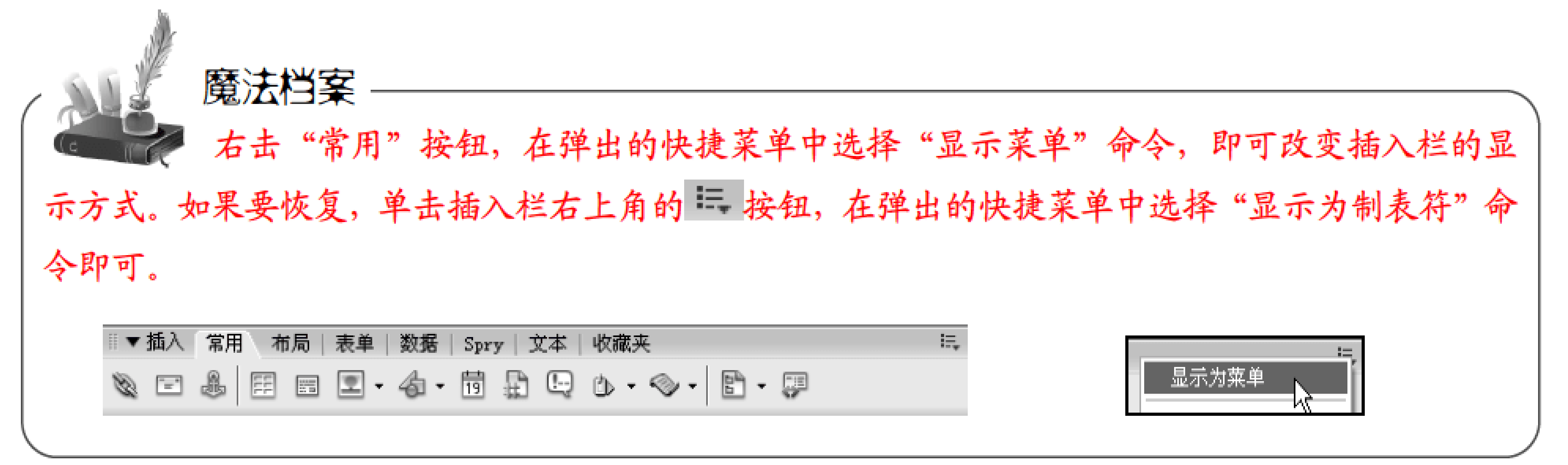


图 3-5 “文本”选项卡



3.1.2 文档工具栏

文档工具栏主要用于代码编辑和可视化编辑，该工具栏中又包含转换编辑区视图模式、设置网页标题、进行标签验证以及在浏览器中浏览网页等，如图 3-6 所示。

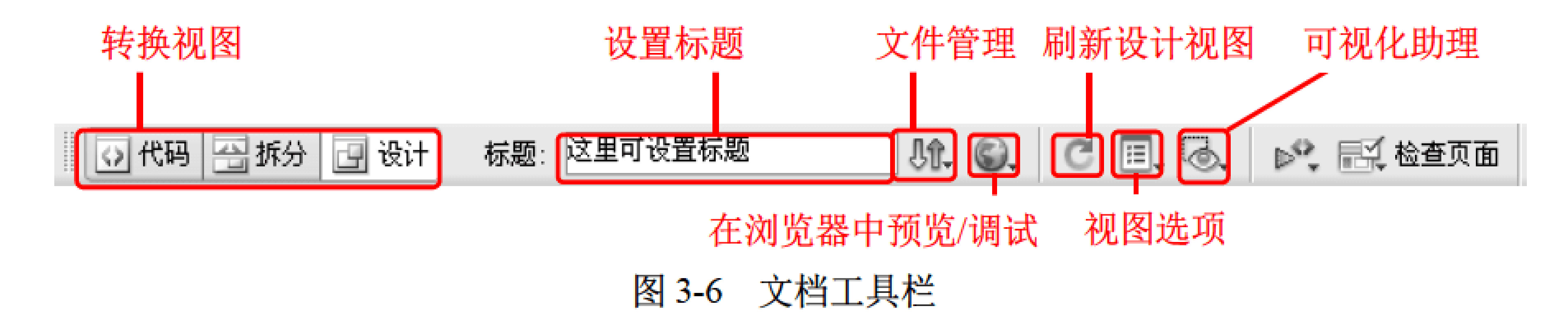


图 3-6 文档工具栏

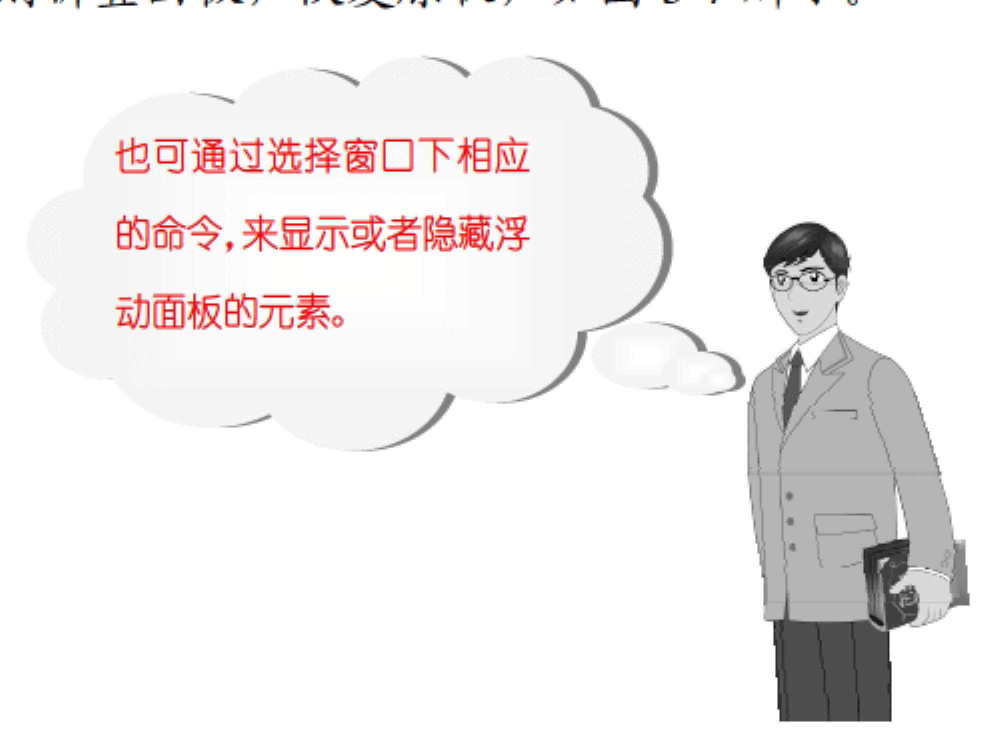
3.1.3 浮动面板组

浮动面板组是停靠在编辑窗口右侧的浮动面板的集合，用户可以在浮动面板组里管理站点、管理 CSS 样式和管理数据库等。使用浮动面板组的方法介绍如下：

❖ **显示面板内容**：单击浮动面板名称左侧的▶图标即可显示该面板的内容，同时▶图标变为▼图标，再单击▼图标则折叠面板，恢复原状，如图 3-7 所示。



图 3-7 浮动面板组



❖ **移动浮动面板**：将鼠标指针移到浮动面板的图标上，当鼠标指针变为形状时进行拖动，可以将浮动面板移到窗口中的任意位置。

3.1.4 “属性”面板

“属性”面板通常用于设置和查看所选对象的各种属性，它位于 Dreamweaver CS3 的底部，单击其右下角的按钮可打开其他的设置项目，单击右下角的按钮则可进行还原。不同对象其“属性”面板的参数设置项目也不同，如图 3-8 所示。



图 3-8 “属性”面板

3.1.5 状态栏

状态栏位于编辑区域的下方，其中包括标签选择器、选取工具、手形工具、缩放工具、“设置缩放比率”下拉列表框、“窗口大小”栏和“文件大小”栏等项目，如图 3-9 所示。

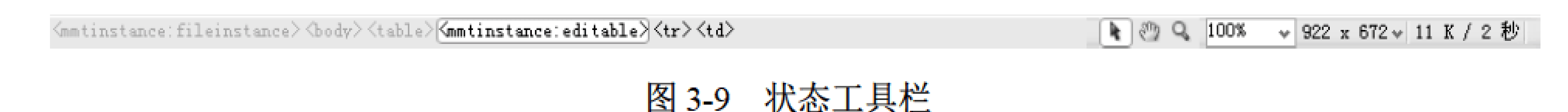


图 3-9 状态工具栏

各部分的功能介绍如下：

❖ **标签选择器**：在标签选择器中显示了一些常用的 HTML 标签，灵活运用这些标签可以很方便地选择编辑区域中的某些项目，从而提高工作效率。例如需要选择表格中的某一行，使用鼠标指针定位到该行中的任意一个单元格中，然后再单击标签选择器中的<tr>标签即可选取该行，如图 3-10 所示。



图 3-10 选择行

❖ **选取工具**：单击该工具，鼠标指针将变为形状，可以选择设计视图中的各种对象。

❖ **手形工具**：单击该工具，鼠标指针将变为形状，此时按住鼠标左键不放并拖

动鼠标，可以移动设计视图中整个网页的位置，从而方便查看原来未显示出来的部分内容。

- ❖ **缩放工具**：单击该工具，鼠标指针将变为形状，此时在设计视图中单击可以放大设计视图中显示的内容；按住【Alt】键不放，鼠标指针将变为形状，此时在设计视图中单击可以缩小设计视图中显示的内容；按住鼠标左键不放并拖动，可在设计视图中拖出一个矩形框，释放鼠标，此时被矩形框框住的部分将以最大化的方式进行显示。
- ❖ **“设置缩放比率”下拉列表框**：用于设置设计视图的缩放比率，在其中可以直接输入需要的缩放比率数值或单击右侧的按钮，在弹出的下拉列表中选择一个缩放比率。
- ❖ **“窗口大小”栏**：用于显示当前设置视图的尺寸大小。
- ❖ **“文件大小”栏**：用于显示当前网页文件的大小以及下载时可能需要的时间。

3.2 页面的基本操作

认识了 Dreamweaver CS3 的界面后，接着来学习网页的一些基本的操作，包括新建网页、保存网页、打开网页、预览网页和关闭网页等操作，下面依次进行介绍。

3.2.1 新建网页

编辑网页文档，首先是新建网页文档，其具体操作如下：

步骤 1 选择【文件】/【新建】命令，弹出“新建文档”对话框。

步骤 2 在左侧选择“空白页”选项卡，在“页面类型”栏中选择类型，如选择“HTML”类别，右侧会显示布局的网页样式，如图 3-11 所示。

步骤 3 在右侧列表框中选择所需创建的网页样式后，单击 创建(R) 按钮即可新建指定的样式。



小魔女，在第 2 章学习了建立网站和管理网站，在“文件”浮动面板里，选择任意一个文件夹并右击，在弹出的快捷菜单中选择“新建”命令也可创建网页，记住了吗？

哦，我记住了，通过“文件”浮动面板还可以新建文件和文件夹。









图 3-11　“新建文档”对话框

3.2.2　打开已有的网页

当制作好网页，需要再次进行编辑时，必须先打开网页文档，打开网页的具体操作如下：

步骤 1　选择【文件】/【打开】命令，弹出“打开”对话框。

步骤 2　在“查找范围”下拉列表框中选择网页所在的位置，选中需要打开的网页后单击 打开(O) 按钮即可打开此文件，如图 3-12 所示。





图 3-12　打开网页

3.2.3　保存网页

当文件编辑完成后，就要将其保存，在保存文档时，不要在文件名和文件夹名中使用



汉字，也不要使用特殊符号或空格，即便是不需要放到远程服务器上的文件名，也不能使用标点符号和特殊符号，否则在上传文件时会导致服务器与文件的链接中断。保存网页的方法主要有直接保存和另存文档两种。

1. 直接保存

直接保存可通过单击"标准"工具栏上的按钮，或是选择【文件】/【保存】命令来实现。直接保存文档有以下两种情况：

- 若要保存的文档已经存在，当单击按钮或选择【文件】/【保存】命令时将直接保存在文档原来的位置。
- 若文档为新建的文档，则保存时会弹出如图 3-13 所示的"另存为"对话框，选择保存的位置，然后输入文件名，单击保存(S)按钮即可。



图 3-13 "另存为"对话框



魔法档案

如果同时打开了多个网页，单击按钮保存当前页，单击按钮保存所有网页。但要输入的文件名必须是英文或字母、数字组合，而且文件名不能以数字开头。

魔力测试

创建一个完全空白的页面，然后以"index.htm"的名字将其保存。

2. 另存文档

如果对已经打开的网页文档进行编辑后，想以另外的名称保存或不想保存在原位置时，就需要对其进行另存为操作，其方法为：选择【文件】/【另存为】命令，弹出"另存为"对话框，选择保存位置，输入文件名，单击保存(S)按钮即可。

3.3 设置页面属性

新建了页面后，我们可以直接双击站点中的页面文档将其打开并设置网页属性。选择【修改】/【属性】命令，将会弹出"页面属性"对话框，用户根据需要在其中进行属性设置，设置完成后，单击"页面属性"对话框中的应用(A)按钮，即可使设置生效。

3.3.1　外观

在“页面属性”对话框的“分类”列表框中选择“外观”选项，其参数设置将显示在对话框的右边。该栏中各参数的功能介绍如下：

- **页面字体**：在该下拉列表框中可选择网页中需要的字体。
- **大小**：在下拉列表框中可选择所需的字体大小，也可在该文本框中直接输入字体的大小。
- **文本颜色**：单击“颜色”按钮将打开如图 3-14 所示的颜色列表，从其中可选择需要的文本颜色。

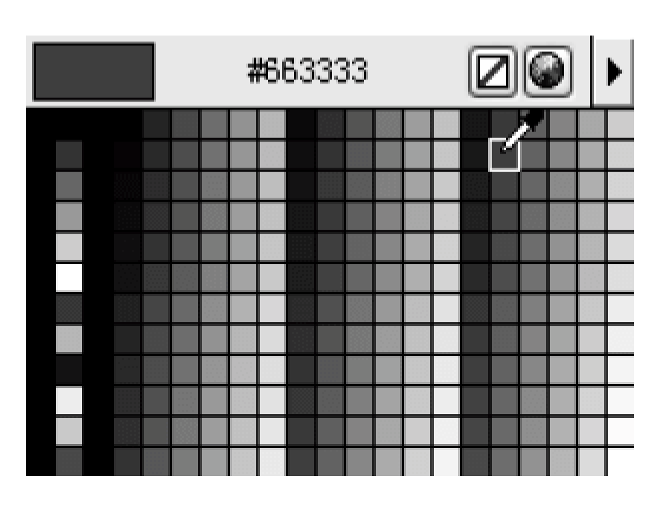
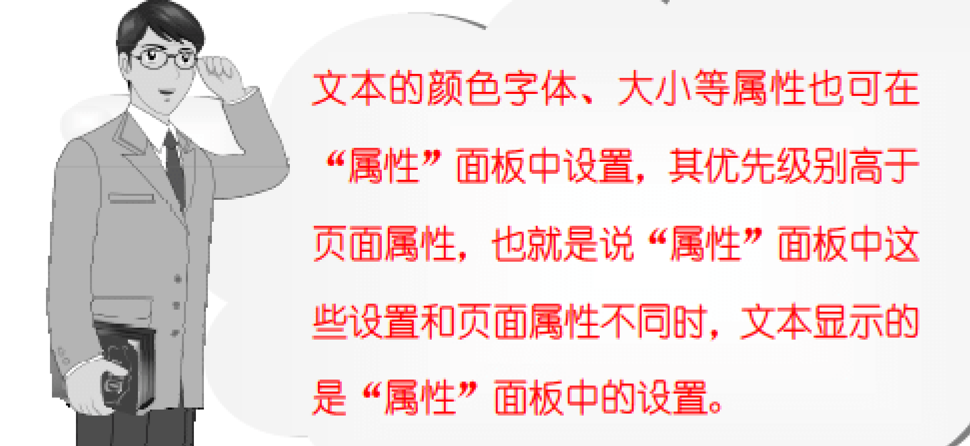


图 3-14　颜色列表



- **背景颜色**：单击“颜色”按钮，从弹出的颜色列表中可选择需要的页面背景颜色，其操作方法与文本颜色的设置相同。
- **背景图像**：有时单一的背景颜色不能满足制作网页的需求，这时可以为网页添加背景图像，单击“背景图像”文本框后的 浏览... 按钮，将弹出如图 3-15 所示的“选择图像源文件”对话框。在“查找范围”下拉列表中选择所需图片的位置，然后在文件列表中选择需要的图片，这里选择“mm.jpg”文件。单击 确定 按钮，系统将弹出如图 3-16 所示的对话框提示保存图片到站点中（如果该图片文件原本就在站点根目录下则不会弹出此对话框）。单击 是(Y) 按钮，弹出“复制文件为”对话框，如图 3-17 所示，在“保存在”下拉列表框中选择文件保存位置，单击 保存(S) 按钮将该图片文件复制到站点根目录下，完成背景图像的添加。



图 3-15　“选择图像源文件”对话框



图 3-16　“是否复制文件”对话框







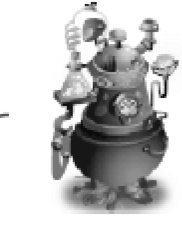
图 3-17 “复制文件为”对话框

魔法档案

网站中涉及的任何素材，如图片、声音、动画和视频文件，都得放在站点文件夹中进行管理，如果文件未放到站点文件夹下，可能会导致网页显示不正常。

- 左边距：在该文本框中输入数值可设置文本与浏览器左边界的距离。
- 右边距：在该文本框中输入数值可设置文本与浏览器右边界的距离。
- 上边距：在该文本框中输入数值可设置文本与浏览器上边界的距离。
- 下边距：在该文本框中输入数值可设置文本与浏览器下边界的距离。

在每个边距设置的文本框中输入数值后，可激活 像素(px) 下拉列表框，可在其中选择单位，如“像素 px”、“点数 pt”、“厘米 cm”等。



魔力测试

启动 Dreamweaver CS3，新建一个名为“xiaomi.html”的网页，试着为其添加一个漂亮的背景图片。

3.3.2 链接

链接是页面中最为重要的部分，在“页面属性”对话框的“分类”列表框中选择“链接”选项，即可在对话框的右侧对链接属性进行设置，如图 3-18 所示。



图 3-18 设置“链接”属性

该栏中各个参数功能介绍如下：





❖ **链接字体**：在该下拉列表框中可选择网页中链接文本的字体，单击右侧的 **B** 按钮或 *I* 按钮可将链接文本设置为加粗或斜体格式。

❖ **大小**：在该下拉列表框中可选择链接文本的字体大小，也可在该文本框中直接输入所需字体大小。

❖ **链接颜色**：设置链接文本的颜色。

❖ **变换图像链接**：设置滚动链接的颜色。

❖ **已访问链接**：设置访问后的链接文本的颜色。

❖ **活动链接**：设置正在访问的链接文本的颜色。

❖ **下划线样式**：可在该下拉列表框中设置链接对象的下划线，如图 3-19 所示。

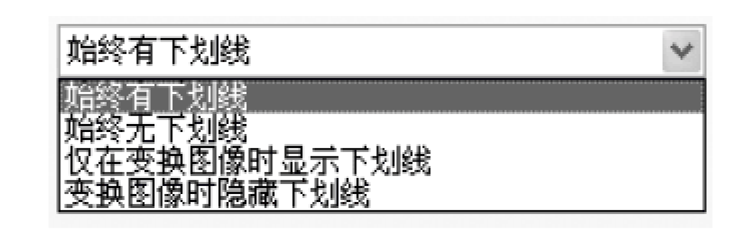
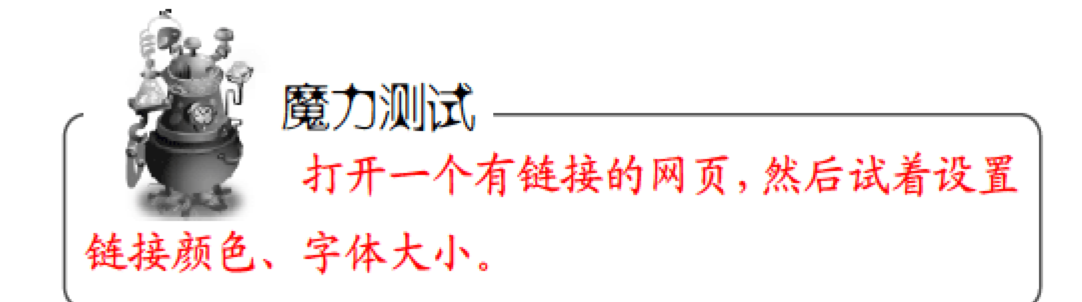


图 3-19　设置链接对象的下划线



3.3.3　标题

在“页面属性”对话框中的“分类”列表框中选择“标题”选项，其参数设置将显示在对话框的右侧，如图 3-20 所示。



图 3-20　设置“标题”属性

该栏主要用于设置标题的格式，其功能分别介绍如下：

❖ **标题字体**：在该下拉列表框中可选择页面标题的字体大小，也可在其中直接输入所需字体大小。

❖ **标题 1**：在该下拉列表框中可选择一级标题的字体大小，也可在其中直接输入所需字体大小；单击其后的按钮，在弹出的颜色对话框中可设置其颜色。

“标题 2～标题 6”中分别用于设置 2~6 级标题的字体大小和颜色，其设置方法与“标题 1”的设置方法相同。

3.3.4　标题/编码

在“页面属性”对话框的“分类”列表框中选择“标题/编码”选项，其参数设置将显示在对话框的右侧，如图 3-21 所示。



图 3-21　设置“标题/编码”属性

该栏中各个参数功能介绍如下：

❖ **标题**：可在该文本框中输入或修改网页标题，该标题将出现在浏览器标题栏中。
❖ **编码**：设置页面使用的字体编码类型，中国大陆一般为“简体中文（GB2312）”编码。

3.3.5　跟踪图像

在“页面属性”对话框的“分类”列表框中选择“跟踪图像”选项，其参数设置将显示在对话框右侧，如图 3-22 所示。



图 3-22　设置“跟踪图像”属性

该栏中各个参数功能介绍如下：





❖ **跟踪图像**：指定用作复制设计时的参考图像。

❖ **透明度**：设置跟踪图像的透明程度，可通过鼠标拖动滑块进行设置，最左边为完全透明，最右边为完全不透明。

3.4　典型实例——“诗歌”页面的设置

本章认识了 Dreamweaver CS3 的工作界面，熟悉了页面的基本操作，然后又讲解了设置页面属性的方法，典型实例将围绕这些知识点，对单调的网页进行美化，美化后的最终效果如图 3-23 所示（光盘：\最终效果\第 3 章\诗歌\shige.htm）。

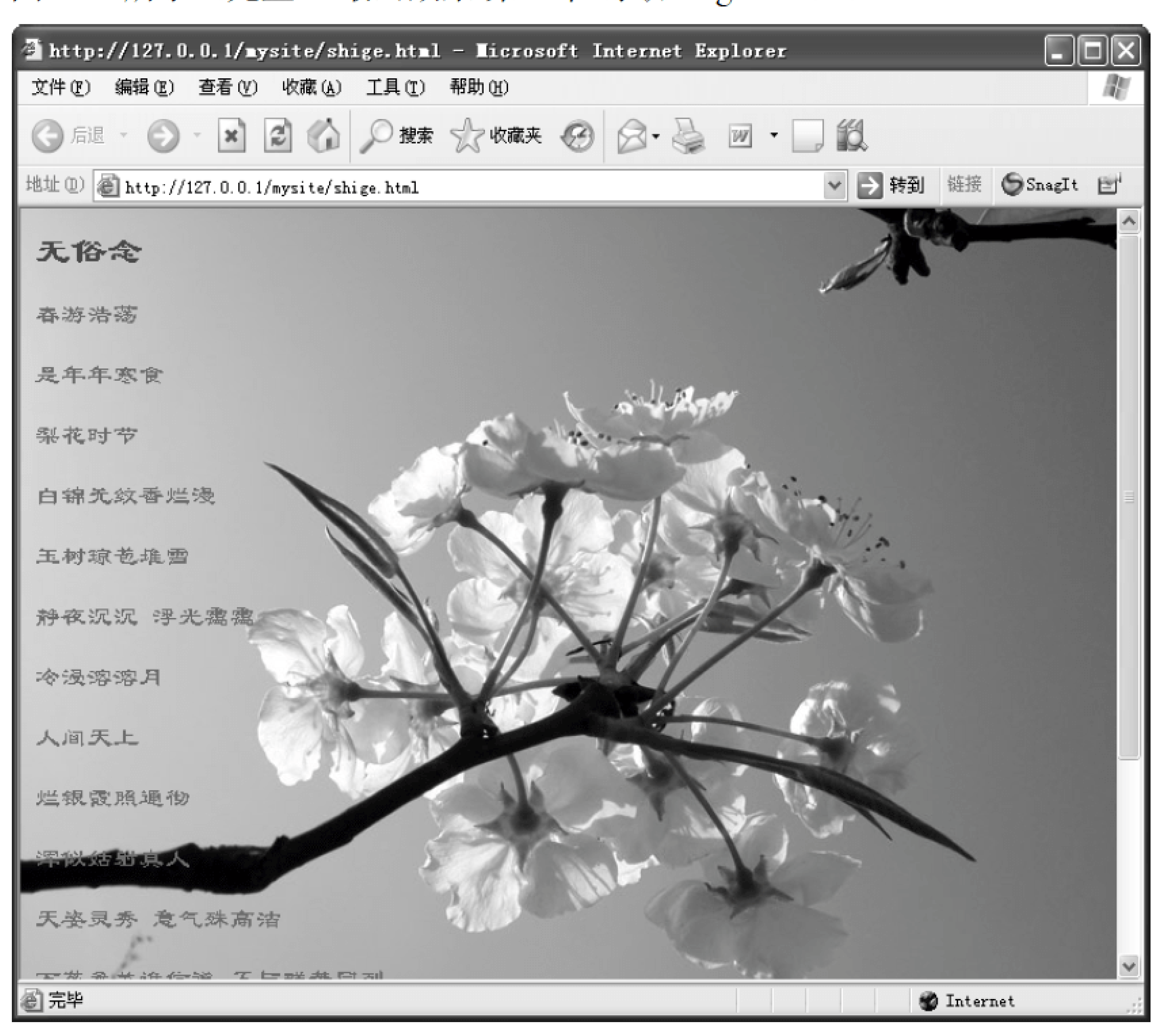


图 3-23　最终效果

具体操作如下：

步骤 1　选择【开始】/【所有程序】/【Adobe】/【Macromedia Dreamweaver CS3】命令启动 Dreamweaver CS3。

步骤 2　选择【文件】/【打开】命令，在弹出的“打开”对话框中找到名为“shige.html”（光盘：\素材\第 3 章\ shige.htm）的网页并将其打开，如图 3-24 所示。

步骤 3　单击“属性”面板中的 页面属性... 按钮，弹出“页面属性”对话框。

步骤 4　在“页面字体”下拉列表框中选择“隶书”。



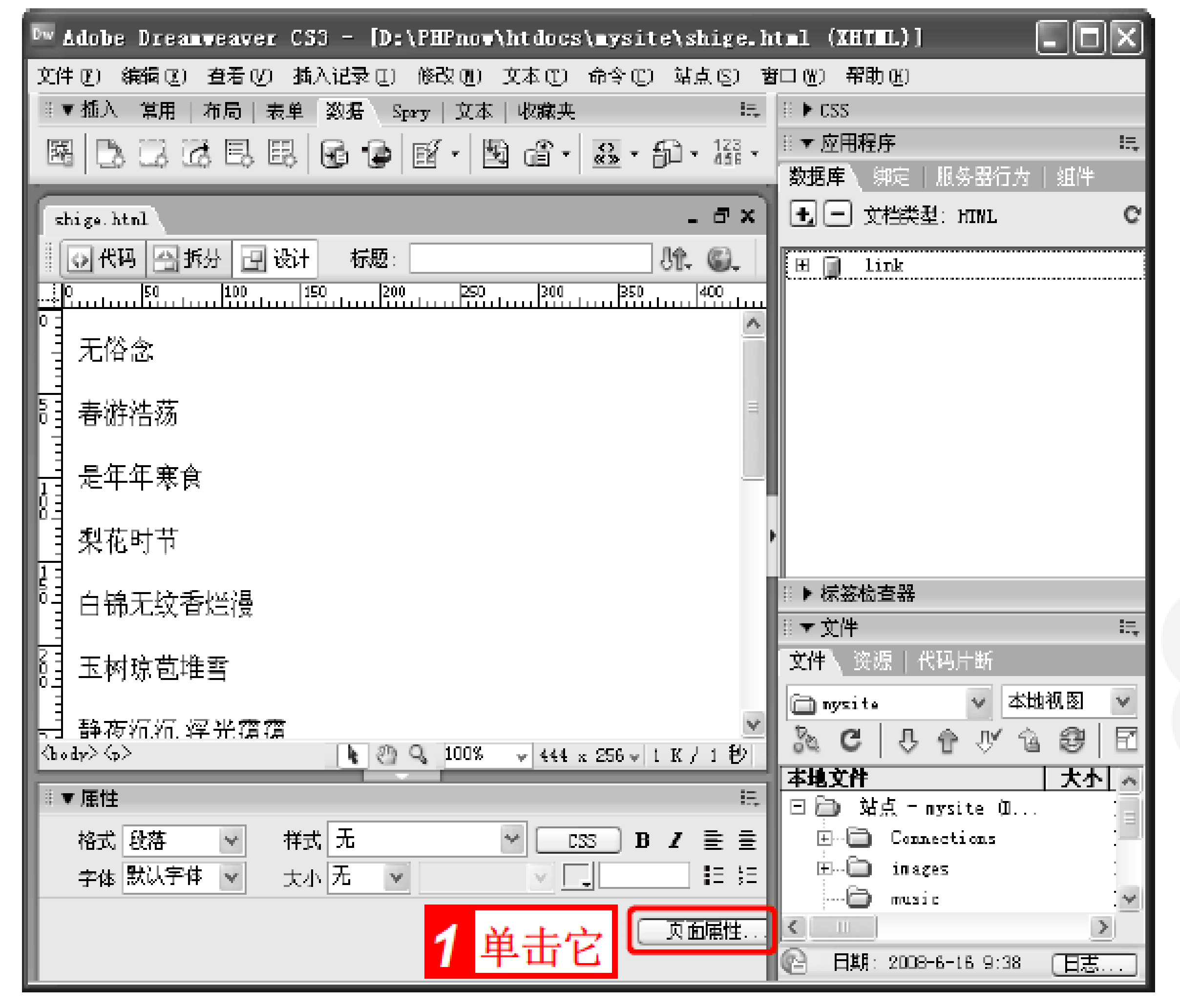




图 3-24　打开页面

步骤 5　在“大小”下拉列表框中选择“18”。

步骤 6　单击“文本颜色”后面的按钮，在弹出的颜色列表框中选择“玫瑰红”，也可直接在该文本框中输入“#FF33FF”。

步骤 7　单击 浏览... 按钮，在背景图像中选择“lihua.jpg”（光盘：\素材\第 3 章\lihua.jpg）图片文件，如图 3-25 所示为设置外观后的对话框。

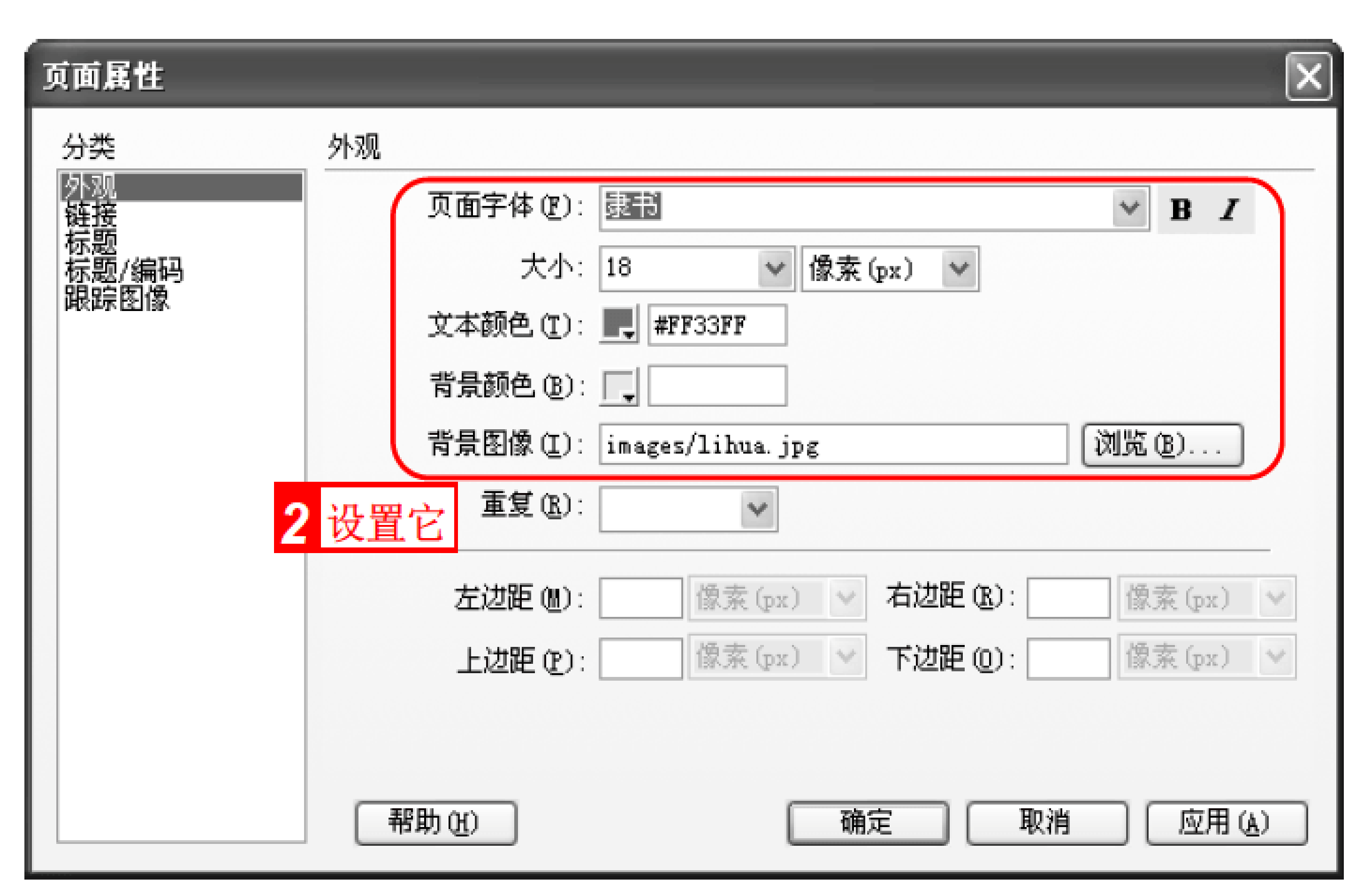


图 3-25　外观设置

步骤 8　单击“分类”列表框中的“链接”选项。

步骤 9　在“链接字体”下拉列表框中选择“黑体”选项，单击 **B** 按钮使字体呈粗体显示。

步骤 10　在“大小”下拉列表框中选择“16”。

步骤 11　单击链接颜色后面的按钮，在弹出的颜色列表框中选择深“红色”，也可





直接在该文本框中输入“#FF0000”，设置链接后的对话框如图 3-26 所示。





图 3-26　设置“链接”属性

步骤 12　单击“分类”列表框中的“标题”选项。

步骤 13　在“标题字体”下拉列表框中选择“隶书”选项。

步骤 14　在“标题 1”下拉列表框中选择“24”，单击后面的按钮，在弹出的颜色列表框中选择“红色”，也可直接在该文本框中输入“#FF00FF”，如图 3-27 所示。



图 3-27　设置标题属性

步骤 15　单击 确定 按钮返回页面可查看设置的属性，最终效果如图 3-23 所示。

3.5　常见问题解答

：魔法师，我在设置网页的属性时，想将字体设置为“隶书”，但在“字体”下拉列表中没有隶书这种字体，是不是我的电脑中没有安装这种字体？

：这种字体是系统自带的字体，一般的操作系统都有的，如果用户在 Dreamweaver CS3 中设置字体时没有找到需要的字体，可在“字体”下拉列表中选择“编辑字体列表”选项，在弹出的“编辑字体列表”对话框中右边的“可用字体”列表框中，




选择需要的字体，这里选择“隶书”，单击«按钮将其添加到左边的列表中，单击 确定 按钮，即可在“字体”下拉列表中选择需要的字体。

：魔法师，我将网页中的字体设置为“方正静蕾简体”后，将文件拷贝到小明的电脑上，字体就变成宋体了，这是怎么回事？

：方正静蕾简体是一款很漂亮但不常用的字体，当其他用户电脑中没有这种字体时，网页中应用该字体的文字将以宋体显示，因此在设计网页时，建议文档中的字体一定要选择系统自带的字体，如果要用特殊的文字，建议将其字体设计成图片插入网页中。如何设计图片，将在后面的章节中讲解，这里不再赘述。

3.6 过关练习

（1）新建一个空白网页，在其中输入作为标题的文本，设置其页面属性，效果如图 3-28 所示。

提示：新建空白页面后，选择所需输入法输入文本“加油，中国！”，在“页面属性”对话框中将页面文字字体设置为隶书，大小设置为 36，文本颜色设置为#FF0000，背景颜色设置为#99FF66。

（2）通过“页面属性”对话框，设置页面文本，参考效果如图 3-29 所示。

提示：新建空白页面后，选择所需输入法输入文本，在“页面属性”对话框中选择标题，进行设置。

加油， 中国 ！

图 3-28　设置后的标题

往事涌上心头

往事涌上心头

往事涌上心头

图 3-29　参考效果



网页的造型设计师——CSS样式

多媒体教学演示：34分钟



小魔女：认识了网页的制作工具，学习了如何设置页面，接下来是不是开始学习制作网页了。

魔法师：别着急，在制作网页之前，一定要明白CSS样式是怎么一回事，因为它是贯穿网页制作过程的工具，如最初的布局、字体格式等，都要涉及到它。

小魔女：那前面所讲到的背景设置是不是也属于CSS样式的范畴？

魔法师：小魔女，你对网页制作还真有天份，的确是这样，网页背景设置也属于CSS样式范畴，只不过它属于特殊的CSS样式。

小魔女：那我们一起去学习它吧！





4.1 什么是 CSS 样式

CSS 样式又称层叠样式表，是 Cascading Style Sheets 的缩写。它是网页中最重要的工具之一，控制着网页中所有内容的格式。

CSS 样式经过漫长的发展，逐渐成熟，浏览器技术的发展也间接让 CSS 样式成为网页的造型设计师，浏览器对它的支持越来越多，所以 CSS 样式的功能也越来越强大，再也不是以前只有统一风格的样式表了，而是负责网页的所有格式。也就是说，它的成熟发展，彻底让网页的内容和格式分开，HTML 代码逐渐明朗，网页执行的速度越来越快，让越来越多的终端能够打开网页，如手机、数字电视等。



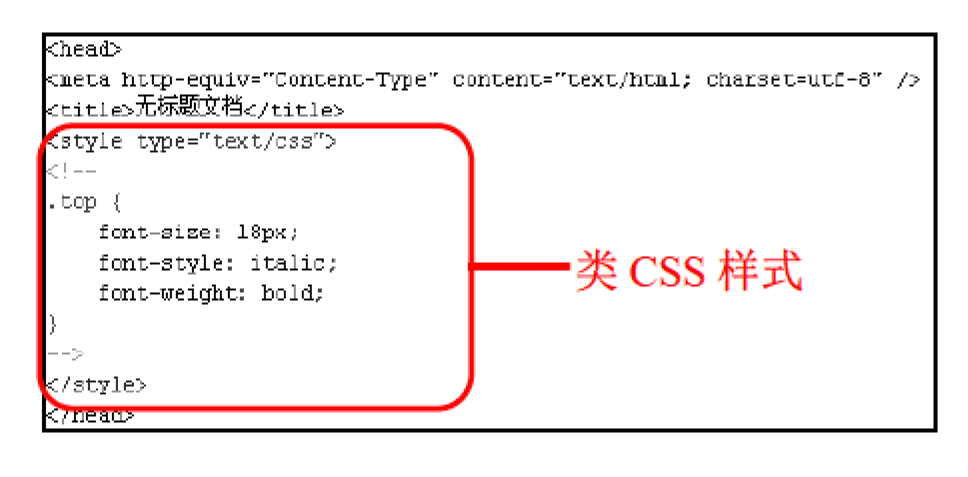
魔法档案

CSS 样式可以应用于同一个页面的多个对象，也可以应用于其他网页的多个对象，另外，如果修改了 CSS 样式，则应用了该 CSS 样式的所有对象的效果将会自动更新。

4.1.1 CSS 样式的定义方式

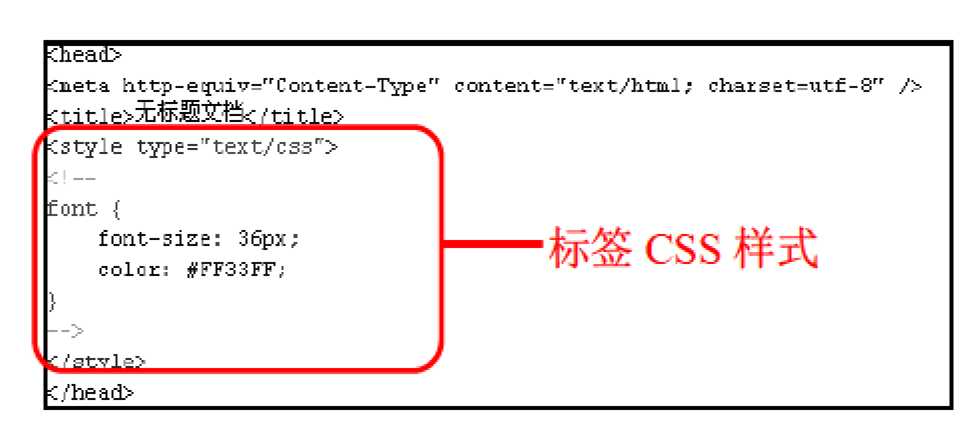
CSS 样式有多种定义方式，主要包括类 CSS 样式、标签 CSS 样式、伪类 CSS 样式。定义的方法分别介绍如下：

- **类 CSS 样式：**可以对任何标签进行样式定义，是较常用的定义方式。其显著特征是名称前有“.”，需要手动对对象应用样式，且只会影响到应用了该样式的对象，如图 4-1 所示。
- **标签 CSS 样式：**可以对特定标签进行样式定义。其显著特征是该类样式会自动为该标签的所有对象应用样式。如对“”标签进行标签 CSS 样式定义，则所有在“”与“”标签间的文本会自动应用该样式的效果，如图 4-2 所示。



```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>无标题文档</title>
<style type="text/css">
<!--
.top {
    font-size: 18px;
    font-style: italic;
    font-weight: bold;
}
-->
</style>
</head>
```


图 4-1 类 CSS 样式



```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>无标题文档</title>
<style type="text/css">
<!--
font {
    font-size: 36px;
    color: #FF33FF;
}
-->
</style>
</head>
```


图 4-2 标签 CSS 样式

- **伪类 CSS 样式：**实际是对超链接各状态的显示效果进行样式定义。其显著特征是该类样式会自动为创建了超链接的所有对象应用样式，如图 4-3 所示。







```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>无标题文档</title>
<style type="text/css">
<!--
a:link {
    line-height: 5px;
    text-decoration: overline;
}
-->
</style>
</head>
```

图 4-3　伪类 CSS 样式



4.1.2　CSS 样式的保存方式

CSS 样式定义的所有格式可以保存到网页文件内部，也可以以单独的文件（.css）进行保存。一般来说，一个网页涉及的格式保存在网页文件的内部，多个网页涉及的格式，以单独的样式保存在外部，供多个网页调用。其特点分别介绍如下：

❖ **保存在网页内部**：该方式将样式信息保存在当前网页“<head>”与“</head>”标签之间。其缺点是只有当前网页中的对象才能应用相应的样式，即只对当前网页有效，如图 4-4 所示。

❖ **保存在网页外部**：该方式将样式信息保存在一个独立的样式表文件中。其优点是将该样式表文件链接到网页中后，即可使用其中的样式，也可在多个网页中重复使用，如图 4-5 所示。

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>无标题文档</title>

<style type="text/css">
<!--
.zg {
    font-size: 24px;
    color: #993366;
    background-color: #000000;
}
-->
</style>
</head>
```

图 4-4　保存在网页内部




```
@charset "utf-8";
/* CSS Document */

.de {
    color: #FF0000;
}
```

图 4-5　保存在网页外部

魔法档案

在多个标签下 CSS 样式定义重复后，其样式将以最近的样式为准，如将<span>标签定义字体为“15”号，位于<span>内部的<h1>标签定义字体为“20”号，<h1>标签的内容将以<h1>定义的 CSS 样式为准。











4.2 创建 CSS 样式

在 Dreamweaver 中制作网页，利用 CSS 样式面板，可达到事半功倍的效果。下面先介绍样式面板，再介绍定义 CSS 样式规则的方法。

4.2.1 认识“CSS 样式”面板

“CSS 样式”面板位于操作界面的右侧，如果未显示，可通过选择【窗口】/【CSS 样式】命令将其显示出来，如图 4-6 所示。

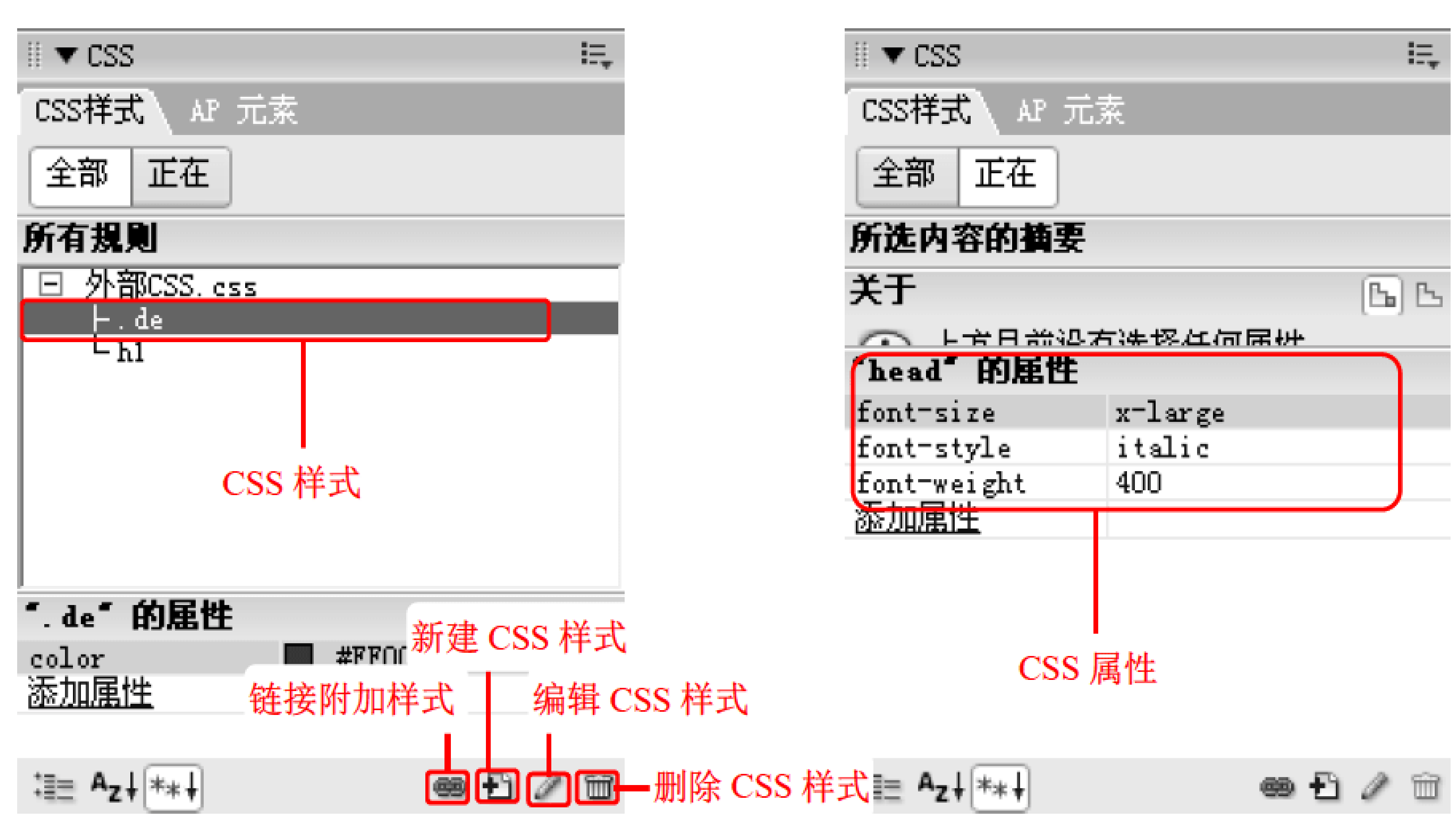


图 4-6 “CSS 样式”面板

4.2.2 新建 CSS 规则

新建 CSS 样式十分简单，单击“CSS 样式”面板中的“新建 CSS 样式”按钮，将会弹出“新建 CSS 规则”对话框，用户可在此对话框中建立需要的样式类型，如图 4-7 所示。

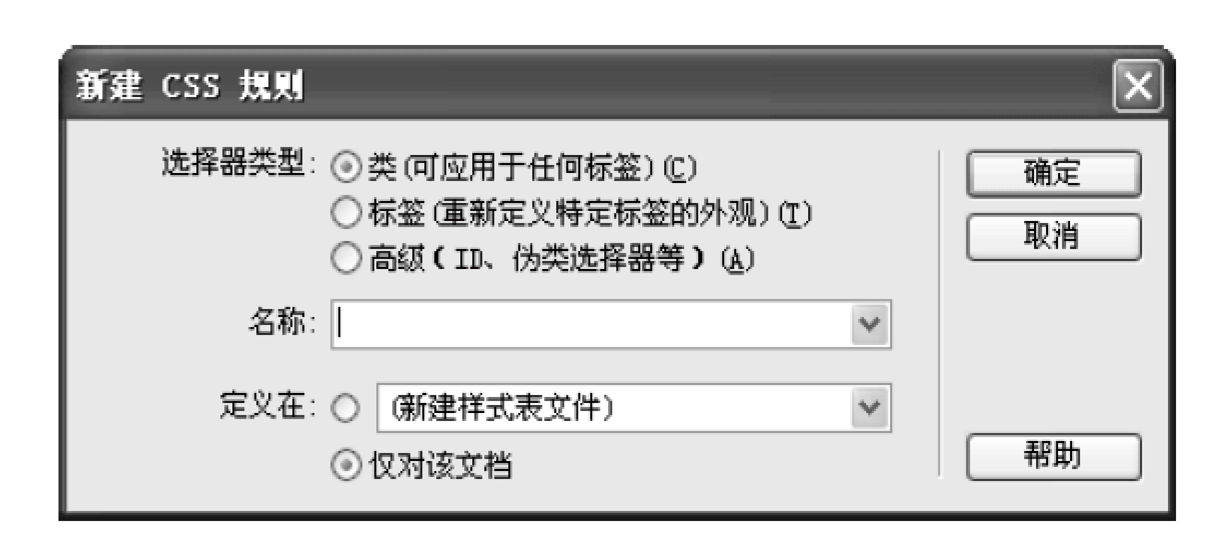


图 4-7 “新建 CSS 规则”对话框







对话框中各选项的含义介绍如下：

❖ ⊙类(可应用于任何标签)(C) 单选按钮：选中该单选按钮可以创建类 CSS 样式，可在“名称”下拉列表框中输入类的名称。

❖ ⊙标签(重新定义特定标签的外观)(T) 单选按钮：选中该单选按钮，可以创建标签 CSS 样式。当选中该单选按钮后，“名称”下拉列表框将变为“标签”下拉列表框，并可在其中选择所需的标签。

❖ ⊙高级(ID、伪类选择器等)(A) 单选按钮：选中该单选按钮，可以创建 ID CSS 样式或伪类 CSS 样式，此时由原来的“名称”下拉列表框变为“选择器”下拉列表框，可在该下拉列表框中选择需要使用的伪类。

❖ ⊙ (新建样式表文件) 单选按钮：选中该单选按钮可以新建一个外部 CSS 样式文件，并将 CSS 样式信息写入该文件；如果在当前页面中已经链接有外部 CSS 样式文件，可以在该下拉列表框中选择该 CSS 文件，这样新创建的 CSS 样式信息将写入该文件。

❖ ⊙仅对该文档 单选按钮：将 CSS 样式信息写入到当前网页文件中。

下面以新建一个仅对该文档有效的 CSS 样式为例，新建一个 CSS 样式，具体操作如下：

步骤 1　选择【窗口】/【CSS 样式】命令，在浮动面板组中打开“CSS 样式”面板，单击“CSS 样式”面板底部的 按钮，如图 4-8 所示。

步骤 2　弹出“新建 CSS 规则”对话框，在“选择器类型”栏中选中 ⊙标签(重新定义特定标签的外观)(T) 单选按钮，在“名称”下拉列表框中输入样式名称，如“big”。

步骤 3　在“定义在”栏中选中 ⊙仅对该文档 单选按钮，并单击 确定 按钮，如图 4-9 所示。

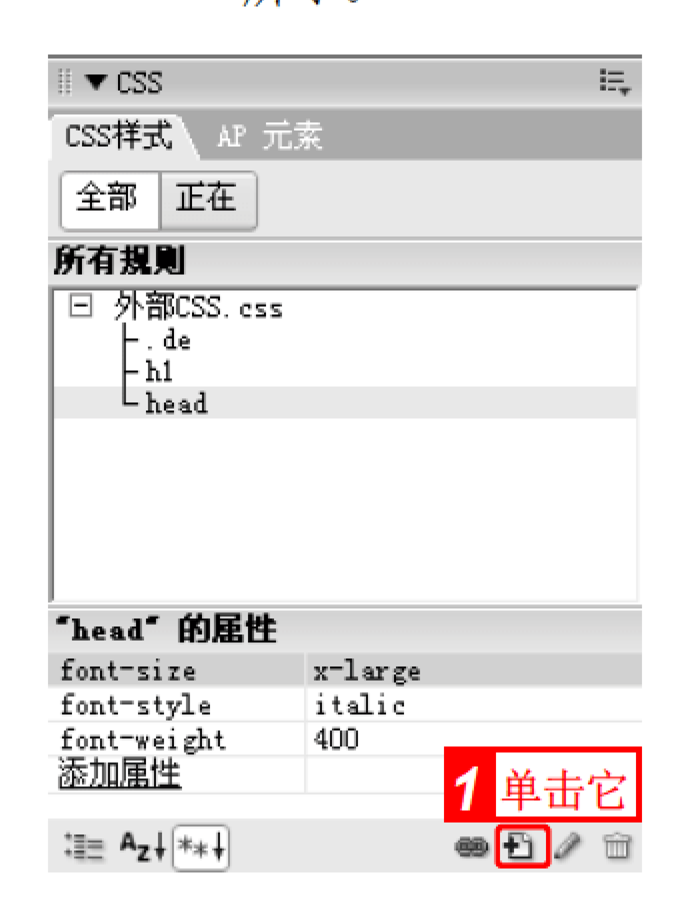




图 4-8　“CSS 样式”面板

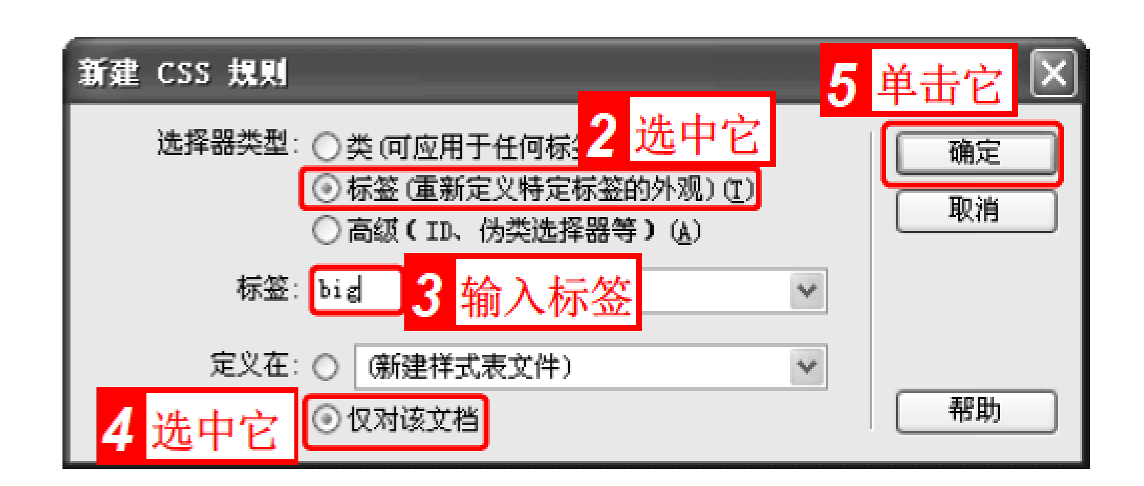


图 4-9　“新建 CSS 规则”对话框

步骤 4　弹出 CSS 规则定义的对话框，在“分类”列表中选择要设置属性的类别，如选择“类型”选项，在右侧进行具体属性的设置，如设置颜色为“#FF0000”（红色），设置完成后，单击 确定 按钮，如图 4-10 所示。



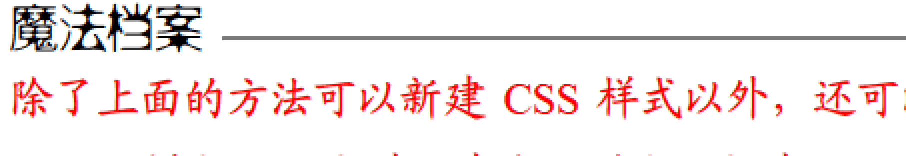




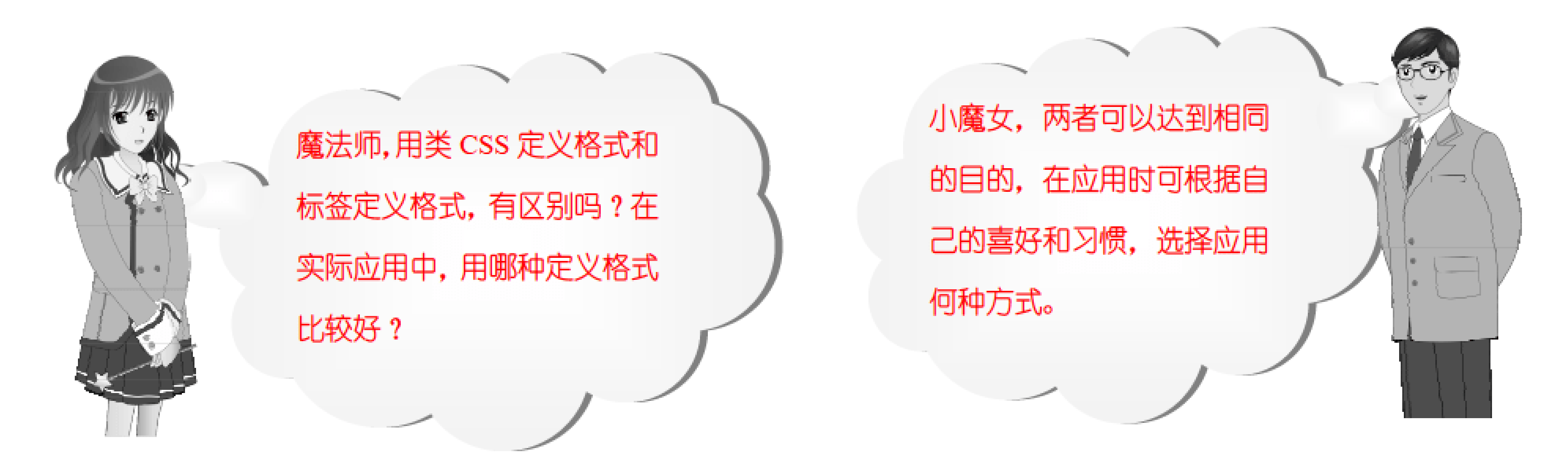


图 4-10　设置样式

步骤 5　返回到“CSS 样式”面板中，查看设置后的信息。



除了上面的方法可以新建 CSS 样式以外，还可以通过在页面空白处右击，在弹出的快捷菜单中选择【CSS 样式】/【新建】命令，弹出“新建 CSS 样式”对话框，在其中进行样式设置。



4.2.3　定义 CSS 规则

在“CSS 规则定义”对话框中，用户可在“分类”列表框中看到“类型”、“背景”、“区块”、“方框”、“边框”、“列表”、“定位”和“扩展”选项，下面分别讲解。

1.　类型

在“CSS 规则定义”对话框的“分类”列表框中选择“类型”选项，如图 4-11 所示，在其中可对文本的样式进行设置。











图 4-11　定义类型

其中各个选项的功能介绍如下：

❖ “字体”下拉列表框：用于设置文本的字体。
❖ “大小”下拉列表框：用于设置文本的大小。
❖ “样式”下拉列表框：用于设置文本的特殊格式，如“斜体”、“偏斜体”等。
❖ “行高”下拉列表框：用于设置文本行与行之间的距离，可直接输入行高值。
❖ “修饰”栏：用于设置文本的修饰效果，如上划线、下划线等。
❖ “粗细”下拉列表框：用于设置文本的粗细程度，如“粗体”，也可直接输入粗细值。
❖ “变体”下拉列表框：用于设置文本的变形方式，如“小型大写字母”等。
❖ “大小写”下拉列表框：用于设置英文文本的大小写形式，如“首字母大写”、“大写”、“小写”等。
❖ “颜色”栏：用于设置文本的颜色。

2. 背景

在“CSS 规则定义”对话框的“分类”列表框中选择“背景”选项，在其中可对背景的样式进行设置，如图 4-12 所示。



图 4-12　设置背景







其中各个选项的功能介绍如下：

❖ **“背景颜色”栏**：用于设置背景颜色。

❖ **“背景图像”下拉列表框**：用于设置背景图像，单击 浏览(B)... 按钮，在弹出的对话框中可选择背景图像，也可在该下拉列表框中直接输入背景图像路径及名称。

❖ **“重复”下拉列表框**：用于设置背景图像的重复方式，有“不重复”、“重复”、“水平重复”和“垂直重复”4个选项。

❖ **“附件”下拉列表框**：用于设置背景图像是固定在原始位置还是可以滚动的。

❖ **“水平位置”下拉列表框**：用于设置背景图像的水平位置，下拉列表中包括“左对齐”、“居中”和“右对齐”3个选项，用户也可直接输入数值。

❖ **“垂直位置”下拉列表框**：用于设置背景图像的垂直位置，下拉列表框中包括“顶部”、“居中”和“底部”3个选项，也可直接输入数值，如输入“40px”。





3. 区块

在“CSS规则定义”对话框的“分类”列表框中选择“区块”选项，在对话框右侧可对区块的样式进行设置，如图4-13所示为定义了一些规则后的对话框。



图4-13 设置区块

其中各个选项的功能介绍如下：

❖ **“单词间距”下拉列表框**：用于设置单词之间的间距，只适用于英文。

❖ **“字母间距”下拉列表框**：用于设置字母之间的间距。









❖　“垂直对齐”下拉列表框：用于设置文本在垂直方向上的对齐方式。
❖　“文本对齐”下拉列表框：用于设置文本在水平方向上的对齐方式。
❖　“文字缩进”文本框：用于设置文本首行缩进的距离。
❖　“空格”下拉列表框：用于设置处理空格的方式，有“正常”、“保留”和“不换行”3 个选项。选择“正常”选项，则会将多个空格显示为 1 个空格；选择“保留”选项，则以文本本身的格式显示空格和回车；选择“不换行”选项，则以文本本身的格式显示空格但不显示回车。
❖　“显示”下拉列表框：在其中可选择区块中要显示的格式。

4. 方框

在“CSS 规则定义”对话框的“分类”列表框中选择“方框”选项，在其中可对方框的样式进行设置，如图 4-14 所示。



图 4-14　设置方框

其中各个选项的功能介绍如下：
❖　“宽”下拉列表框：设置方框的宽度。
❖　“高”下拉列表框：设置方框的高度。
❖　“浮动”下拉列表框：设置方框中文本的环绕方式。
❖　“清除”下拉列表框：设置层不允许在应用样式元素的某个侧边。
❖　“填充”栏：指定元素内容与元素边框之间的间距。

5. 边框

在“CSS 规则定义”对话框的“分类”列表框中选择“边框”选项，在其中可对边框的样式进行设置，如图 4-15 所示。





图 4-15　设置边框

其中各个选项的功能介绍如下：

- ❖ **“样式”栏**：用于设置元素上、下、左、右的边框样式。
- ❖ **“宽度”栏**：用于设置元素上、下、左、右的边框宽度。
- ❖ **“颜色”栏**：用于设置元素上、下、左、右的边框颜色。

6. 列表

在“CSS 规则定义”对话框的“分类”列表框中选择“列表”选项，在其中可对列表的样式进行设置，如图 4-16 所示。

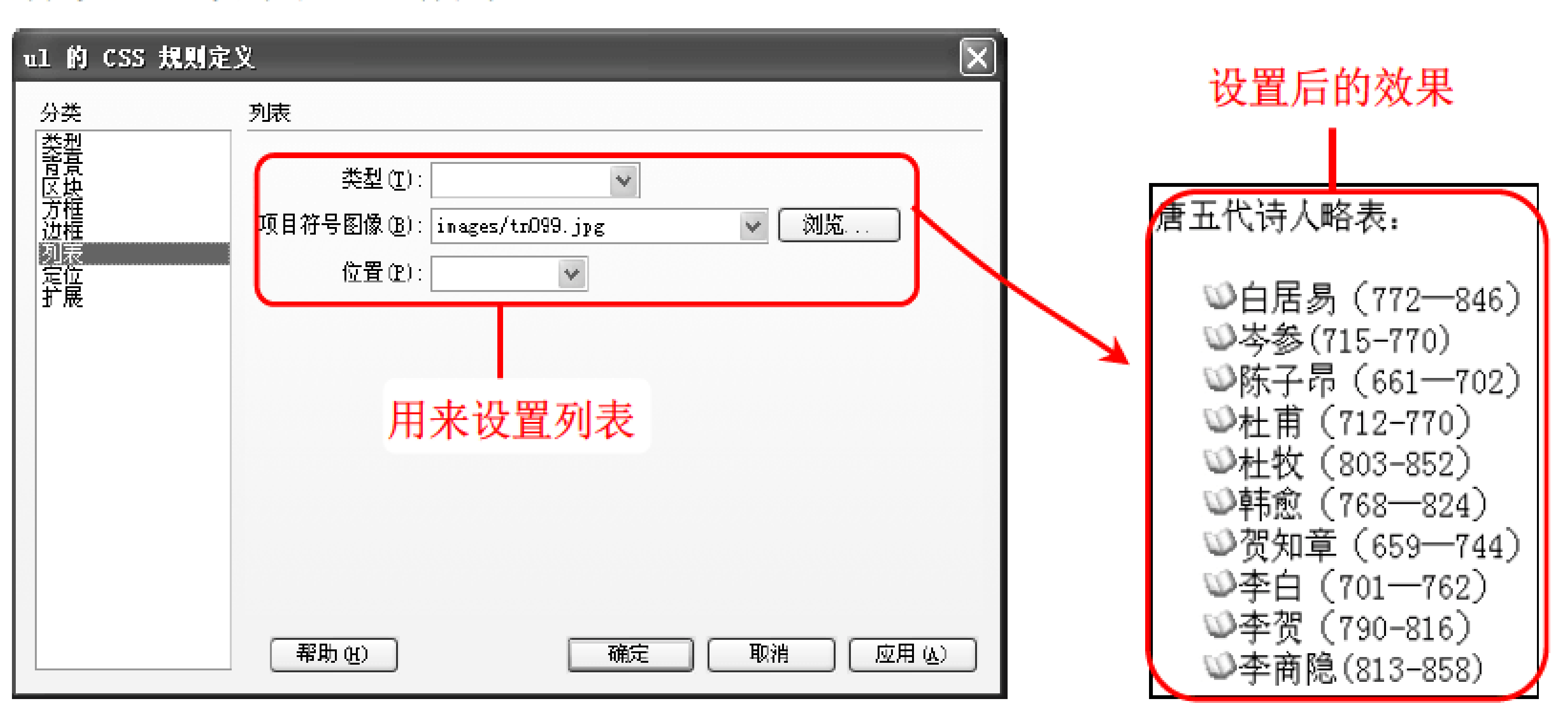


图 4-16　设置列表

其中各个选项的功能介绍如下：

- ❖ **“类型”下拉列表框**：在其中可选择无序列表的项目符号类型和有序列表的编号类型。
- ❖ **“项目符号图像”下拉列表框**：在其中可指定图像作为无序列表的项目符号，可直接在其中输入图像的路径，也可单击 浏览... 按钮，在弹出的对话框中选择图像。
- ❖ **“位置”下拉列表框**：在其中可以选择列表文本是否换行和缩进。“外”选项表示当列表过长而自动换行时以缩进方式显示；“内”选项表示当列表过长而自动换行时不缩进。





7. 定位

在“CSS 规则定义”对话框的“分类”列表框中选择“定位”选项，在其中可对定位的样式进行设置（其实该样式是将应用了该样式的文本放到层中，该样式实质是设置层的属性），如图 4-17 所示。

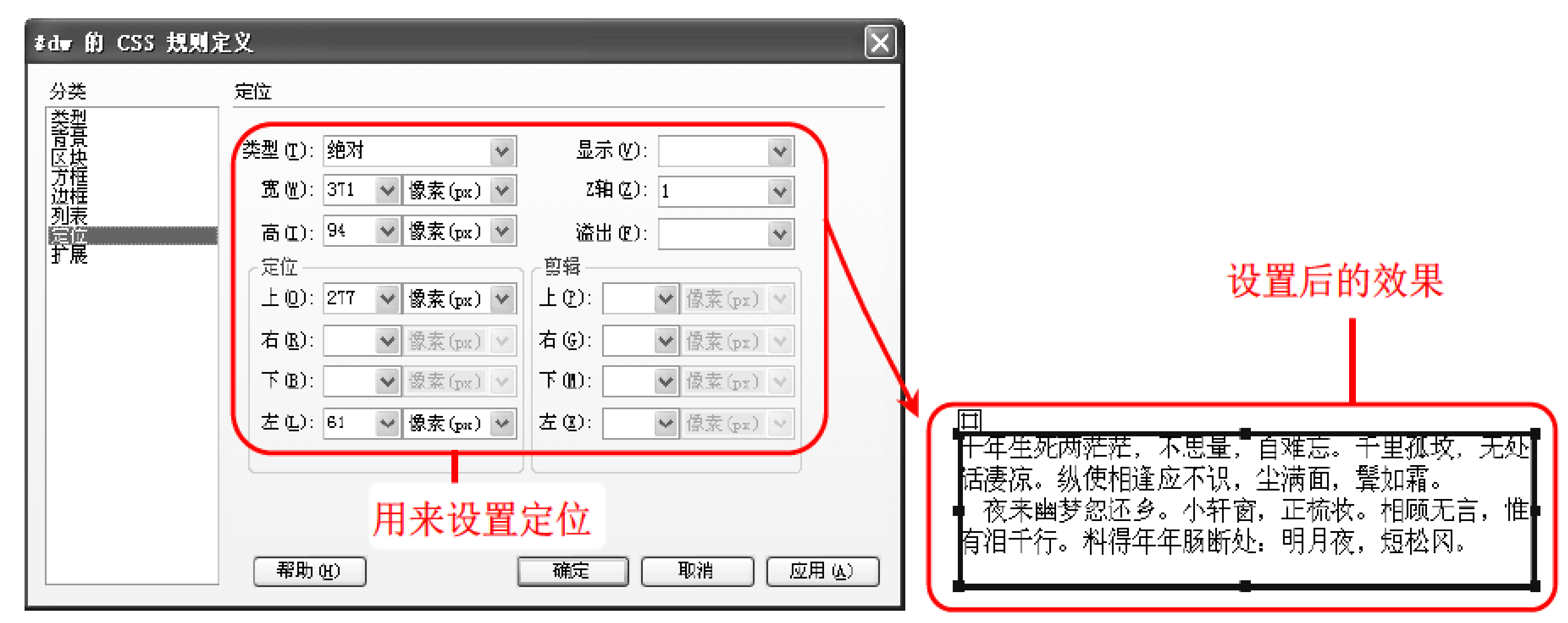


图 4-17　定位属性

其中各个选项的功能介绍如下：

- **“类型”下拉列表框：** 用于设置定位的方式，选择“绝对”选项可以使用“定位”栏中输入的坐标相对于页面左上角来放置层；选择“相对”选项可以使用“定位”栏中输入的坐标相对于对象当前位置来放置层；选择“静态”选项可以将层放在文本中。
- **“显示”下拉列表框：** 确定层的显示方式，选择“继承”选项将继承父层的可见性属性，如果没有父层，则可见；选择“可见”选项将显示层的内容；选择“隐藏”选项将隐藏层的内容。
- **“Z 轴”下拉列表框：** 确定层的堆叠顺序，编号较高的层显示在编号较低的层的上面。
- **“溢出”下拉列表框：** 确定当层的内容超出层的大小时的处理方式，选择“可见”选项将使层向右下方扩展，使所有内容都可见；选择“隐藏”选项将保持层的大小并剪辑任何超出的内容；选择“滚动”选项将在层中添加滚动条，不论内容是否超出层的大小；选择“自动”选项，则当层的内容超出层的边界时显示滚动条。
- **“置入”栏：** 指定层的位置和大小。
- **“裁切”栏：** 定义层的可见部分。

8. 扩展

在“CSS 规则定义”对话框的“分类”列表框中选择“扩展”选项，在其中可对扩展样式进行设置，如图 4-18 所示。





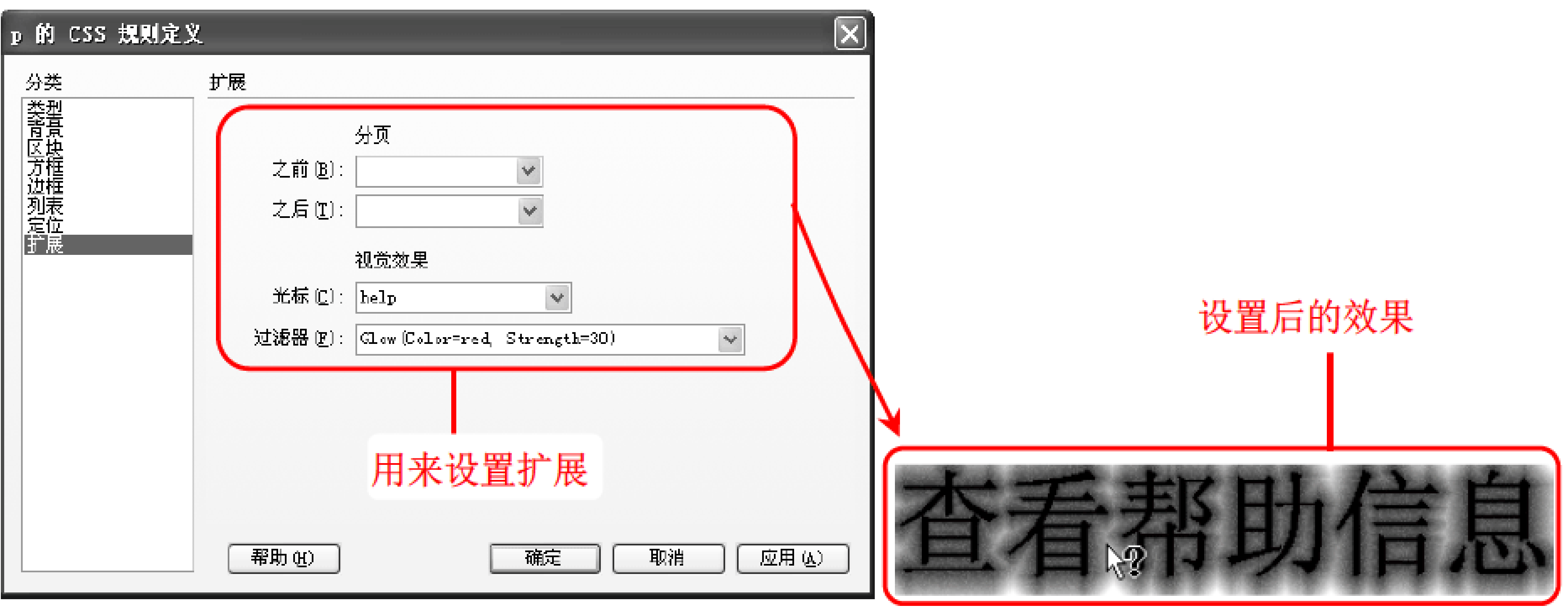



图 4-18　设置扩展

其中各个选项的功能介绍如下：

❖ **“分页”栏**：控制打印时在 CSS 样式的网页元素之前或者之后进行分页。
❖ **“光标”下拉列表框**：设置鼠标指针移动到应用 CSS 样式的网页元素上的形状。
❖ **“过滤器”下拉列表框**：设置应用 CSS 样式的网页元素的特殊效果，不同的选项有不同的设置参数。

4.3　管理 CSS 样式

在 Dreamweaver CS3 中不但可以方便地创建出 CSS 样式，还可以方便地管理 CSS 样式，包括对样式的修改、删除及链接外部样式表文件等。

4.3.1　编辑 CSS 样式

编辑 CSS 样式有两种方法：一种是在“CSS 规则定义”对话框中进行修改；另一种是直接在“CSS 样式”面板中修改，其介绍如下：

❖ **在“CSS 规则定义”对话框中进行修改**：选择要修改的样式，比如选择“redfont”选项，然后单击右下角的按钮，在弹出的对话框中进行修改编辑。
❖ **在“CSS 样式”面板中修改**：选择要修改的样式，比如选择“redfont”选项，然后在“‘.redfont’的属性”栏中进行修改编辑。



小魔女，除了上面两种方法可修改 CSS 代码，还可直接修改代码，这样可让 CSS 代码更整齐、更规范，不过这个难度高，不适合初学者使用哟。



嗯，魔法师，上面这两种方法已经够了，等我完全熟悉了网页制作后，再直接去修改代码吧！





4.3.2　删除 CSS 样式

在制作 CSS 样式时，难免会出现不需要的某个 CSS 样式或整个外部样式，这时可将其删除。在“CSS 样式”面板中选择要删除的 CSS 样式或外部样式表文件，单击按钮即可删除该 CSS 样式或外部样式表文件，如图 4-19 所示。如果发现误删除了某样式或外部样式表文件，可按【Ctrl+Z】键进行恢复。



图 4-19　删除 CSS 样式

4.3.3　链接外部 CSS 样式表

在制作网页的过程中，为了便于对其进行管理，可使用外部 CSS 样式对其进行定义，其具体操作如下：

步骤 1　单击“CSS 样式”面板中的“附加样式表”按钮，弹出“链接外部样式表”对话框。

步骤 2　在“文件/URL”下拉列表框中输入外部样式表文件的路径及名称，在“添加为”栏中选中“链接”单选按钮，如图 4-20 所示。

步骤 3　单击 确定 按钮关闭对话框，外部样式表文件即链接到当前页面中，此时“CSS 样式”面板如图 4-21 所示。

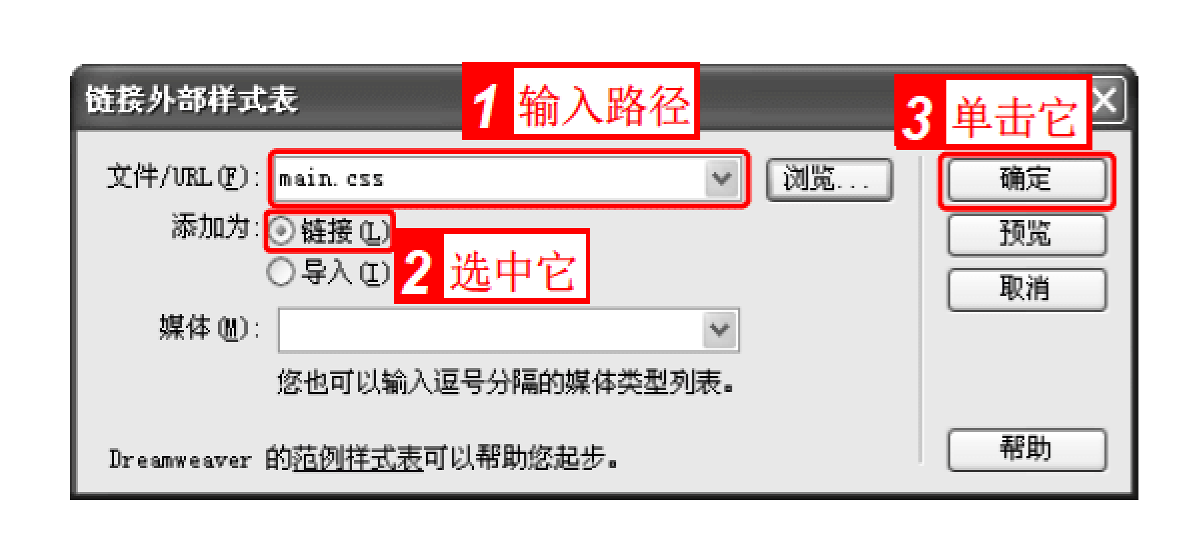


图 4-20　“链接外部样式表”对话框



图 4-21　链接好的外部样式表







4.4 应用 CSS 样式

前面认识了 CSS 样式，学会了创建 CSS 样式，以及管理和编辑 CSS 样式，但是这不代表新建的 CSS 样式会应用到网页的相应位置。下面将讲解如何应用 CSS 样式，其方法介绍如下：

❖ **使用网页元素的属性面板：**选择页面中要应用 CSS 样式的网页元素，在“属性”面板的“样式”下拉列表框中选择相应的样式名称即可，如图 4-22 所示。

❖ **使用网页元素的快捷菜单：**在页面中要应用 CSS 样式的网页元素上右击，在弹出的快捷菜单中选择“CSS 样式”命令，然后在弹出的子菜单中选择相应样式名称即可。另外，在快捷菜单中选择最上方的“无”命令，可以取消 CSS 样式的应用。选择“新建”命令，可以链接外部 CSS 文件，如图 4-23 所示。



图 4-22　使用“属性”面板

图 4-23　使用快捷菜单

❖ **使用 CSS 样式的快捷菜单：**在页面中选择要应用 CSS 样式的网页元素，然后在“CSS 样式”面板中选择需要使用的 CSS 样式，右击并在弹出的快捷菜单中选择“套用”命令即可，如图 4-24 所示。

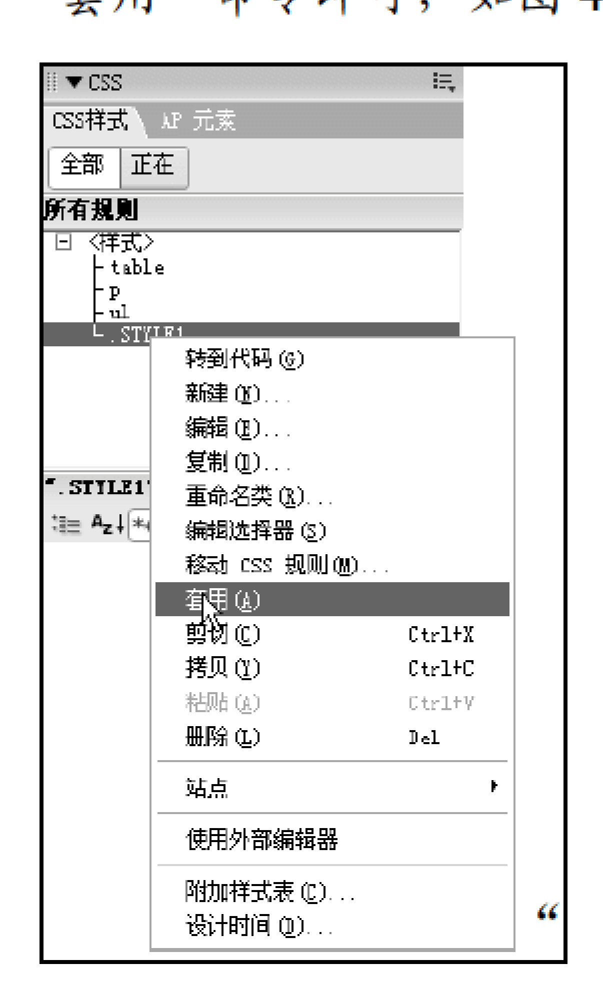


图 4-24　使用 CSS 样式的快捷菜单



魔法档案

上面的操作方法都是可视化操作，通过这种方法操作速度快，易学会，但一个网站的设计者是应该熟悉代码的，在代码下应用 CSS 代码很简单，如果定义的是类 CSS 样式，只需在首标签内输入 class=“样式名”即可，如 <p class=“lv”></p>；如果定义的是标签，则在首标签里输入 id=“样式名”，如 <p id=“p1”></p>。









4.5　整理 CSS 样式

Dreamweaver CSS 虽然十分优秀，但是在可视化操作中同样也会出现许多冗余代码和垃圾代码，而代码过长会影响网页打开的速度，且不易修改和维护，所以设计者往往会对代码进行整理。简化代码主要是从以下两方面着手。

4.5.1　增加代码重用率

代码重用是 CSS 的优势之一，CSS 编写虽然已经使网站中大部分样式代码得到重用，但是基于设计者本身的原因，CSS 的众多样式中，往往有许多样式代码是一样的，却没有得到好好重用。下面我们来对比一下两组代码，两者效果一样，前者没有经过优化，后者是优化了的，如图 4-25 所示。

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
<style>
    body{
        margin:0px;
        padding:0px;
    }
    #header{
        padding:10px;
        background-color:#ffbf00;
    }
    #header h1{
        font-size:25px;
        color:#FFFFFF;
    }
    #nav{
        float:left;
        padding:10px;
        background-color:#6a6a58;
        height:500px;
        font-size:14px;
    }
    #nav a{
        color:#FFFFFF;
    }
    #content{
        background-color:#EEEEEE;
        height:500px;
        padding:10px;
        font-size:14px;
    }
    #content ul{
        margin:0px;
    }
    .style1{
        background-color:#00CC33;
    }
    .style2{
        background-color:#CCCC00;
        line-space:150%;
    }
</style>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
<style>
    *{
        margin:0px;
        padding:0px;
    }
    #header,a{
        color:#fff;
    }
    #header,#nav,#content{
        padding:10px;
    }
    #header{
        background-color:#ffbf00;
    }
    #header h1{
        font-size:25px;
    }
    #nav,#content{
        height:500px;
        font-size:14px;
        }
    #nav{
        float:left;
        background-color:#6a6a58;
    }
    #content{
        background-color:#eee;
        color:#000;
    }

</style>
```

图 4-25　对比代码

初学者即使不知道大括号里面的代码是什么意思，也能从第一幅图中看出，有许多代码重复，造成了代码过长，如何减少代码呢？如样式“#header”、“#nav”、“#content”都有“padding:10px”这个样式，所以应该将其合并，修改为#header,#nav,#content{padding:10px;}，样式标签名之间用逗号（,）隔开，又如页面中大部分元素属性都具有“margin：opx；”的属性，所以优化之后使用*选择符，直接对页面中 margin 及 padding 的值进行了设置，因此如果遇到相同的代码，用户要尽量把它写到一个大括号中。






魔法档案

简化 CSS 代码的主要途径就是使用 CSS 缩写与群组选择符进行代码的优化，对于本例来说只是一个非常小的简化，而当 CSS 代码出现数十行甚至上百行时，其优势就显得尤为明显。不过在使用群组选择符的同时，除了对公共属性的整理，还有一点非常重要的是一定要根据当前页面的情况进行合理的整理，不能仅仅为了减少代码而去重新编写公共属性。

4.5.2 使用样式覆盖进行简化

CSS 样式中对某一元素如果应用了多个样式代码，在一般情况下，往往是后一段代码替代前一段代码，因此利用这个特性，可以采用覆盖的方式，使得代码得到重用，如图 4-26 所示。

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
<style>
.ls1,.ls2,.ls3{
    font-size:12px;
    list-style:none;
    width:300px;
    padding:10px;
    background-color:#EEEEEE;
}
.ls1{
    border:1px solid #4b4ed5;
}
.ls2{
    border:1px solid #ac4bd5;
}
.ls3{
    border:1px solid #82d54b;
}
</style>
```

图 4-26　优化前的代码



魔法师，在 Dreamweaver CS3 中，可视化操作为什么不符合要求，它是怎么生成一个代码的呢？



通过可视化操作，基本上是一个对象一段 CSS 代码，这样会有许多重复的代码，所以我们要学会自己整理 CSS 代码的方法。

对于上面的代码，我们完全可以根据代码重用的原则将其公共属性使用群组选择符进行公用，但是 3 个样式的边框样式看上去除了颜色不同之外，其他属性并没有什么区别，







这时可以将其归为公共属性，通过单独的颜色修改来控制各个不同的样式。如图 4-27 所示即为通过覆盖的方式来优化 CSS 代码后的效果。

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
<style>
.ls1,.ls2,.ls3{
    font-size:12px;
    list-style:none;
    width:300px;
    padding:10px;
    background-color:#EEEEEE;
    border:1px solid #4b4ed5;
}
.ls1{
    border-color:#ac4bd5;
}
.ls2{
    border-color:#ac4bd5;
}
.ls3{
    border-color:#82d54b;
}
</style>
```

图 4-27　优化后的 CSS 代码

优化后的代码，使 3 个样式都具有了一种颜色的边框设置，再根据每一个样式的边框颜色有所不同，只需要用 border-color 设置新的颜色即可，新的颜色将覆盖之前的颜色，从而实现使用覆盖进行优化。在网站的设计开发中，本节中的代码往往只是常见情况，实际上可以优化的地方太多，可以根据网站实际开发需求及样式的编码方式，根据不同情况分别对待，最终实现 CSS 代码的优化、简化，使之更简洁和合理。在后面的章节中还会涉及 CSS 样式，我们还会继续讲解 CSS 的相关内容，读者朋友可以慢慢理解 CSS 代码优化的重要性，这里只是作个简单介绍。

魔法档案

初学者因为不熟悉代码，在整理代码时常常会出错，可能导致原来代码的效果都不见了，所以在整理代码时，初学者应记住备份后再进行修改，这样就可以保证原来的代码依然存在。对设计的网站进行备份是非常重要的。

4.6　典型实例——用 CSS 样式美化网页

本章学习了 CSS 样式的相关知识，CSS 样式是网页中的格式工具，它涉及网站的前期制作、后期制作，合理地使用它十分的重要。下面以制作“再见，沙扬娜拉”为例，定义一个网页，从而练习使用 CSS 样式，最终效果（光盘:\最终效果\第 4 章\syll\syll.html）如图 4-28 所示。



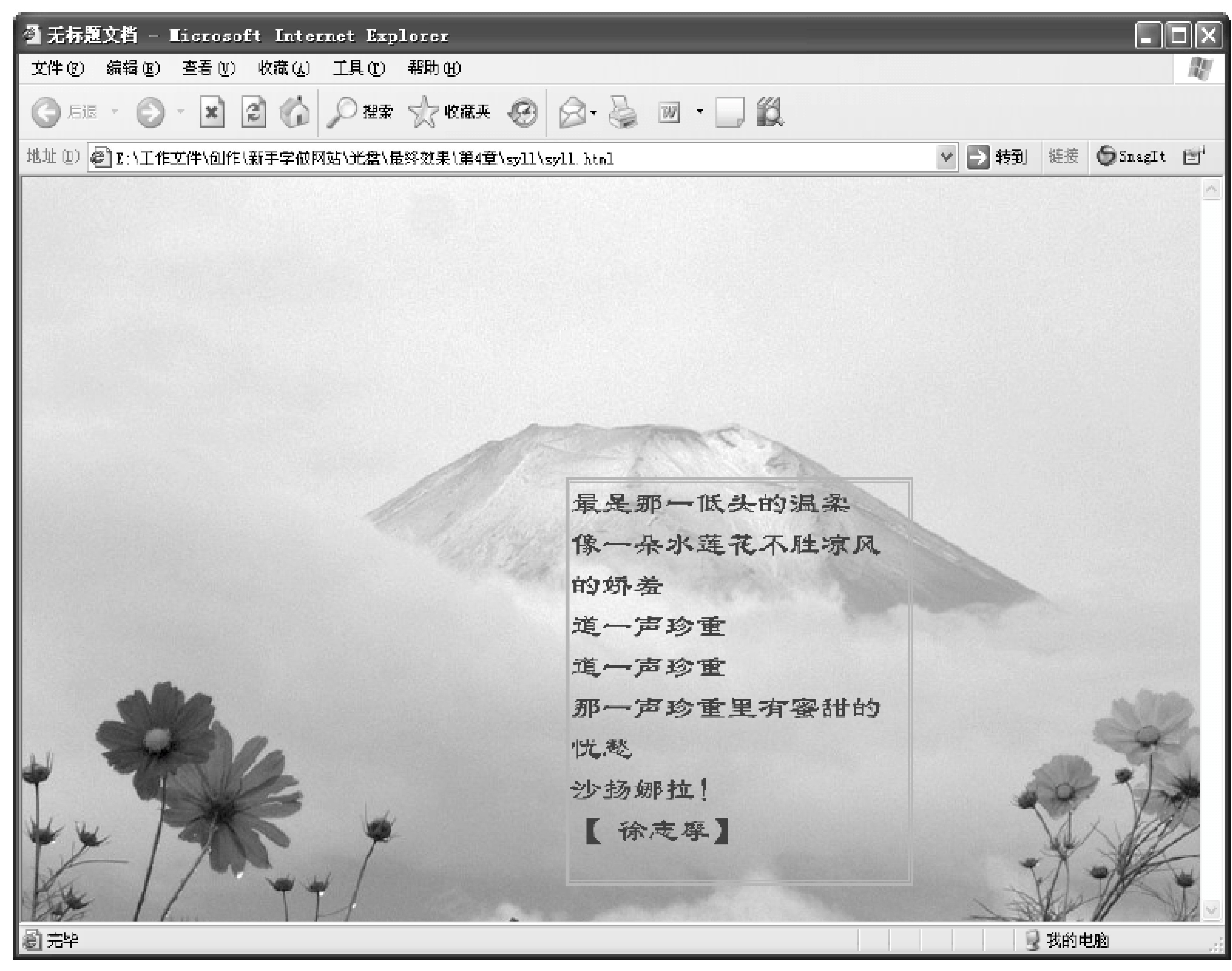


图 4-28　最终效果

具体操作如下：

步骤 1　将素材文档（光盘:\素材\第 4 章\syll\）复制到站点目录下，双击网页文件“syll.html”，启动 Dreamweaver CS3。

步骤 2　按 Shift+F11 键打开“CSS 样式”面板，单击“CSS 样式”面板中的按钮，如图 4-29 所示。

步骤 3　弹出“新建 CSS 规则”对话框，在“新建 CSS 规则”对话框中按如图 4-30 所示进行设置，单击确定按钮。

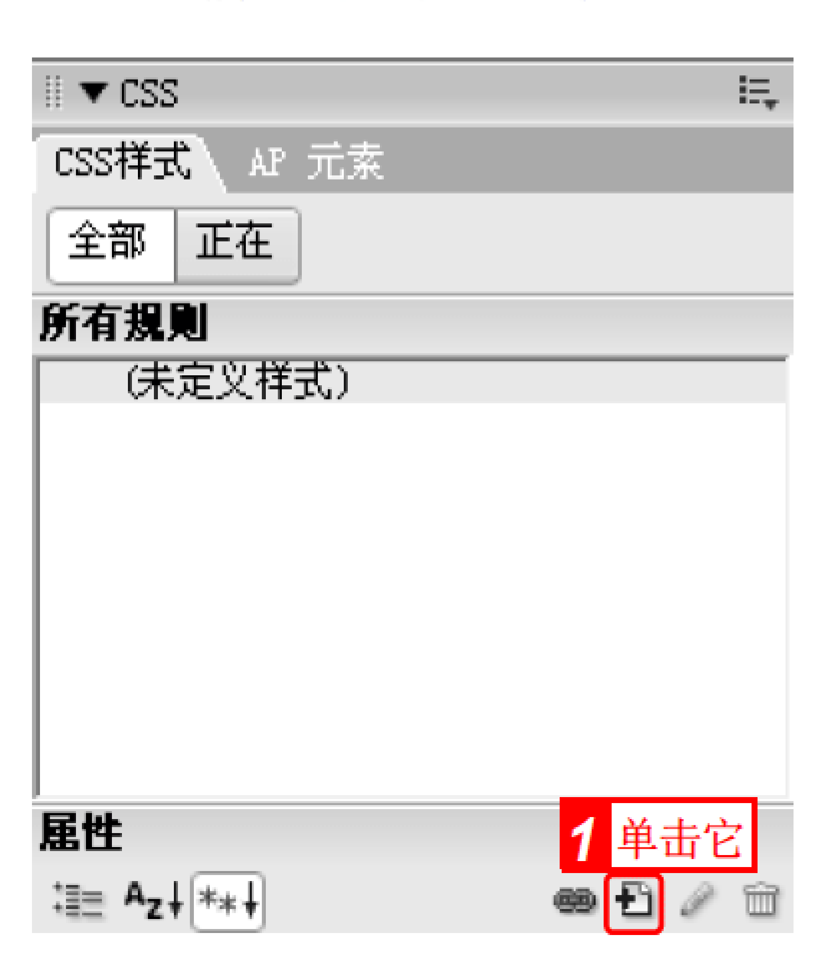


图 4-29　“CSS 样式”面板

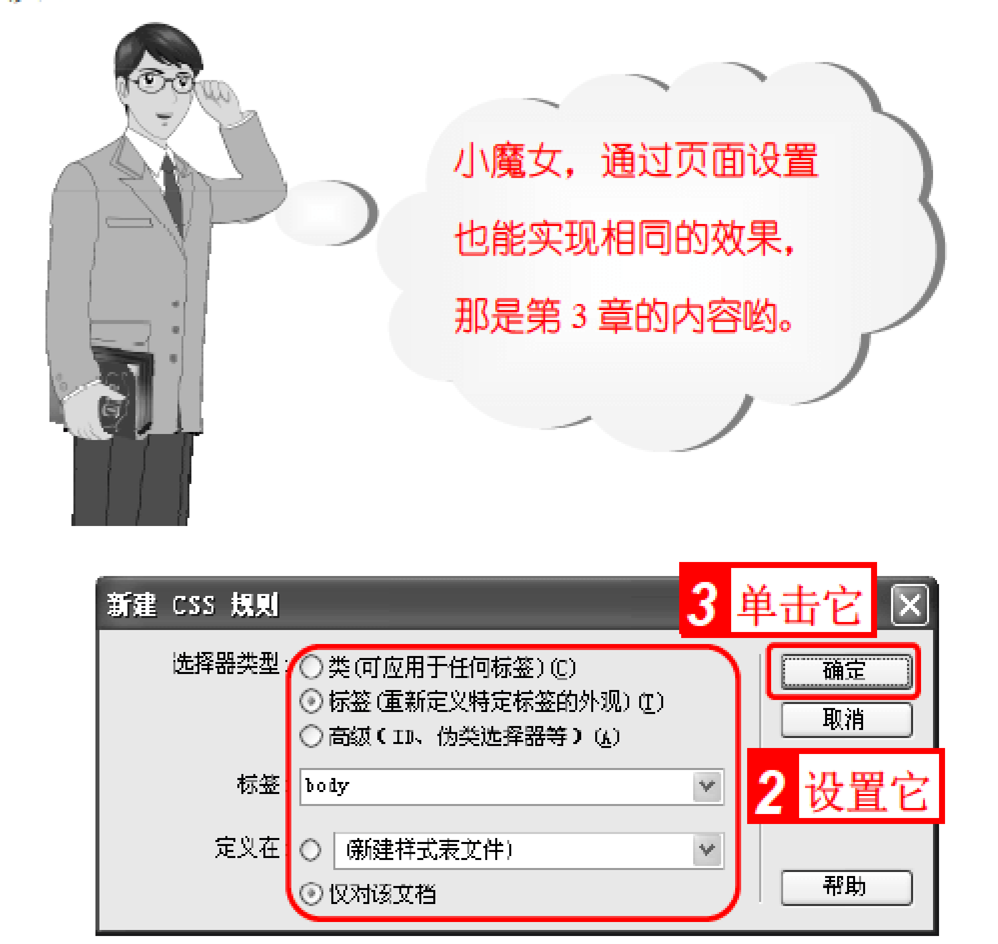


图 4-30　“新建 CSS 规则”对话框





步骤 4　弹出“CSS 规则定义”对话框，在“分类”列表框中默认选择“类型”选项，在“大小”下拉列表框中选择“18”和“像素”选项，如图 4-31 所示。

步骤 5　在“分类”列表框中选择“背景”选项，在“背景图像”下拉列表框中输入背景图像的路径及名称“images/bj.jpg”，单击 确定 按钮，如图 4-32 所示。

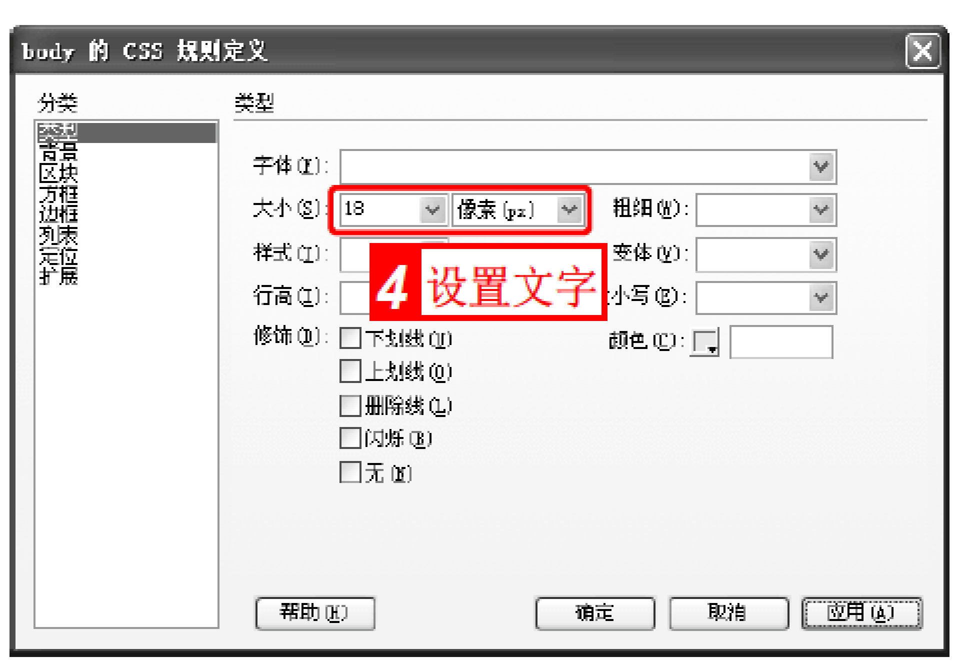


图 4-31　设置字体

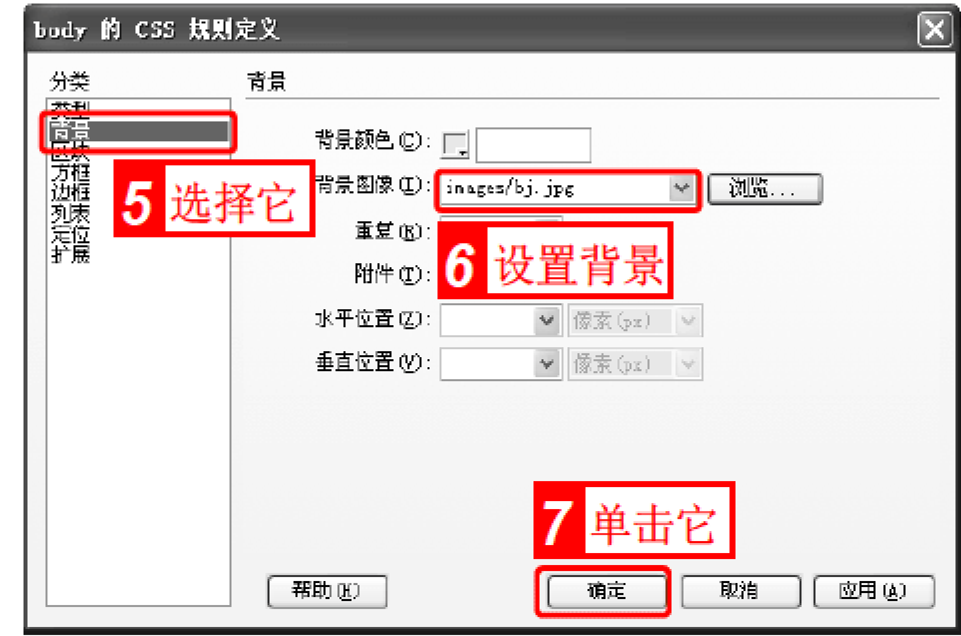


图 4-32　设置背景

步骤 6　在“所有规则”栏空白处右击，在弹出的快捷菜单中选择“新建”命令，如图 4-33 所示。

步骤 7　在弹出的“新建 CSS 规则”对话框中进行如图 4-34 所示的设置，单击 确定 按钮。

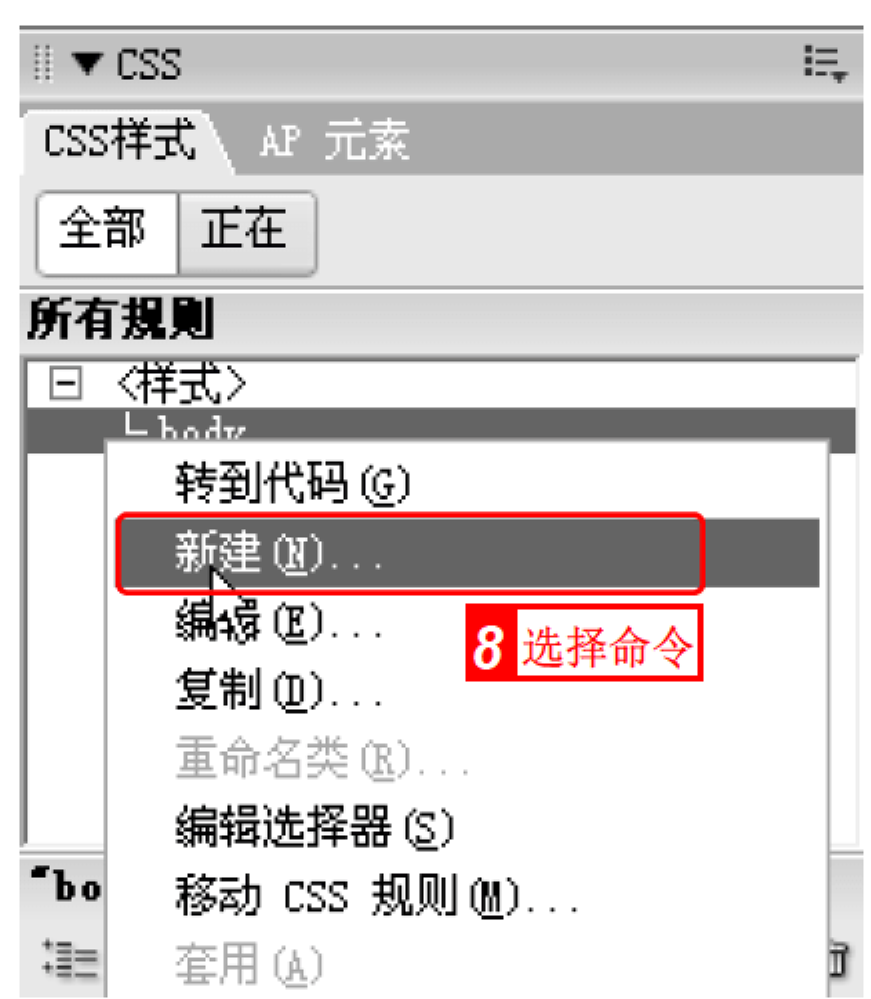




图 4-33　选择“新建”命令

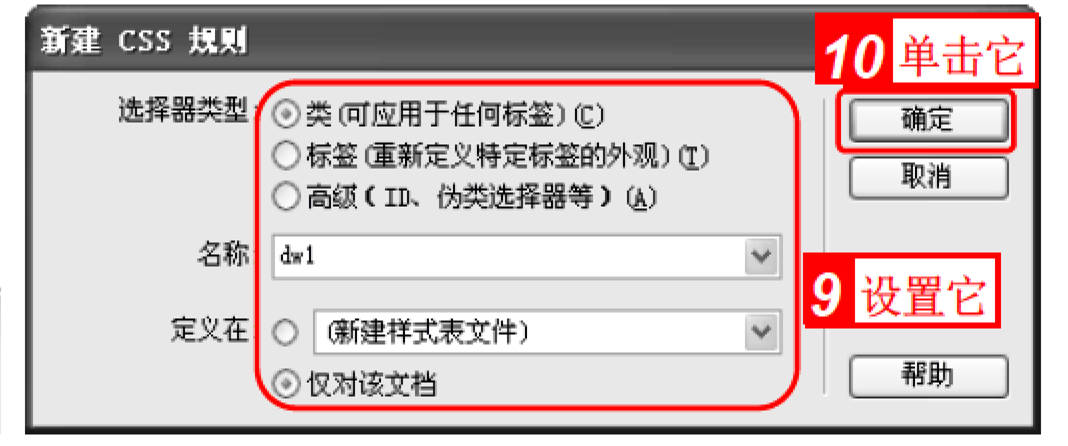


图 4-34　“新建 CSS 规则”对话框

步骤 8　弹出“CSS 规则定义”对话框，在“分类”列表框中选择“定位”选项，按照如图 4-35 所示进行设置，设置完成后，单击 确定 按钮。

步骤 9　将鼠标光标定位在文本中，在“CSS 样式”面板中新创建的样式“.dw1”上右击，在弹出的快捷菜单中选择“套用”命令，如图 4-36 所示。



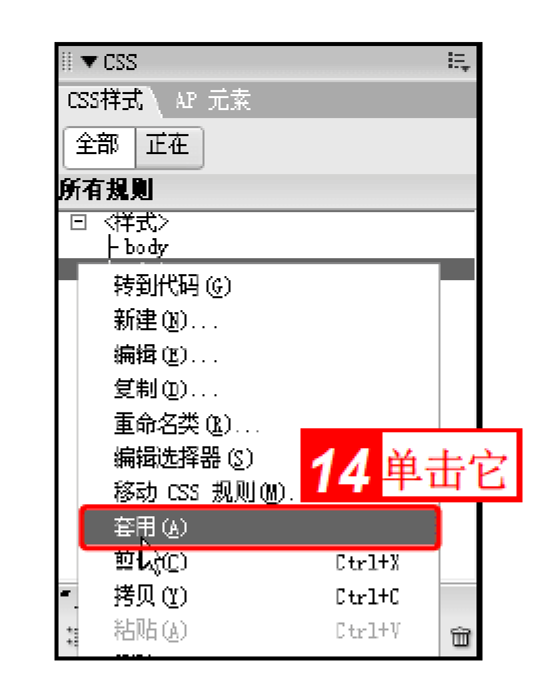


图 4-35　设置定位　　　　图 4-36　套用样式

步骤 10 在“CSS 样式”面板中新创建的“.dw1”样式上右击，选择“复制”命令，如图 4-37 所示。

步骤 11 在弹出的“复制 CSS 规则”对话框中进行设置后，单击 确定 按钮，如图 4-38 所示。

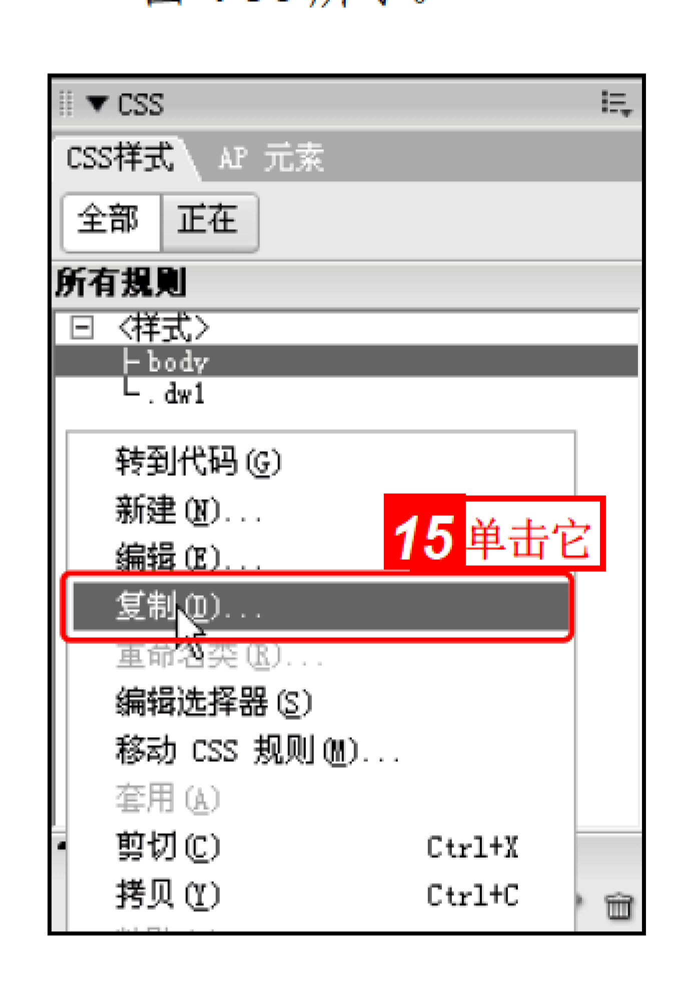




图 4-37　选择“复制”命令　　　　图 4-38　设置对话框中的参数

步骤 12 双击新复制的样式“.p”文件，弹出“CSS 规则定义”对话框，将字体设置为“隶书”、设置“行高”为“30”像素，将字体大小设置为“24”号，在“颜色”文本框中输入“#FF0099”，如图 4-39 所示。

步骤 13 在“分类”列表框中选择“定位”选项，将定位所有设置项清除，然后选择“边框”选项，在边框中设置其中的参数，将边线设置成“双线”、宽度为“中”、颜色为“#FF99FF”，设置完成后，单击 确定 按钮，如图 4-40 所示。

步骤 14 制作完成后，选择【文件】/【保存】命令保存文件，最终效果如图 4-28 所示。



图 4-39　设置字体



图 4-40　设置边框

4.7　常见问题解答

：魔法师，同一个 CSS 样式中可以定义多少种属性？

：同一个 CSS 样式可以定义多种类型的 CSS 规则，如“.menu_out {FONT-SIZE: 12px; CURSOR: hand;}”就定义了“类型”大类中的字体大小规则（font-size:12px）、“扩展”大类中的“光标”规则（cursor:hand）。

：CSS 控制着整个网页，但通过 Dreamweaver CS3 书写代码会出现许多冗余代码或者垃圾代码，是不是可以通过手写代码去减少它的冗余代码？

：原则上是可以的，但是不提倡大家这么做。Dreamweaver CS3 是一个优秀的网页工具，在制作网页时，应将尽量多的工作交给工具去完成，当工具无法完成或无法达到要求时，才考虑用代码视图的方法编写代码。CSS 规则的代码不是意味着必须手写代码，提倡大家用工具可视化操作，然后整理代码，这是提高工作效率的唯一途径。

：魔法师，我是一个初学者，该如何认识 CSS 的各种属性？

：其实这个没有大家想的那么难，在 Dreamweaver CS3 中，你只需转到“拆分”视图里，当设置几个属性后，代码会随着可视化操作而增加，读者朋友可以观察一下其中的代码，刚开始也许彼此陌生，但是经过这样的日积月累，和 CSS 见面多了，就

会逐渐认识 CSS 的属性代码，在后面也会讲解一些常用的属性，只有真正认识了 CSS 代码后，才能算掌握 CSS 样式。

：魔法师，我听其他人说 CSS 样式是最近几年才兴起的，是这样吗？

：是的，真正的 CSS 样式被设计者重视是 CSS 2.0 面世的时候，它带动了一次网页革命，人们为了后期维护方便，为了去除代码的紊乱，提出了实现网页的表现和内容分离，让 Web 进入了新的时代。

4.8 过关练习

将素材文件（光盘:\素材\第 4 章\ms\ms.html）复制到站点目录下，在 Dreamweaver CS3 中打开“ms.html”，将外部 CSS 样式链接到网页，然后再新建一个 CSS 类样式，将其命名为 table，背景颜色为“#F6F6F6”，将边框设置成 1px 的细线，颜色为“#40D834”，最终效果如图 4-41 所示（光盘:\最终效果\第 4 章\ms.html）。



图 4-41　最终效果



网页的规划设计师

多媒体教学演示：22 分钟

- 用 Div+CSS 布局网页
- 编辑 Div+CSS
- 特殊的布局方式——框架
- 典型实例——布局个人网页

魔法师：新建网页后，用户肯定会想在页面的左上部放一些内容，右边放一些内容。

小魔女：是的，我就想在网页的上边放一个图片，左边放新闻，右边放笑话，可是我没有办法做到。

魔法师：小魔女，这时就需要对网页进行布局，布局就是规划网页，使网页看起来更美观。

小魔女：布局，要用什么工具呢？

魔法师：在早期制作网页时布局通常是用表格和嵌套表格来实现的，但是那种传统的方式不易维护，现在流行应用 Div+CSS 布局。

小魔女：CSS 我明白，它是样式，但什么是 Div 呢？

魔法师：别着急，让我慢慢道来。

5.1 用 Div+CSS 布局网页

以前，设计者都习惯于用表格布局网页，但若使用的表格过多则会影响页面的下载速度，所以随着 CSS 的发展，表格逐渐退回到它的本质功能——用来表现数据，所以现在设计者们都采用 Div+CSS 的方式来布局。CSS 是指 CSS 样式，Div 是一个标签，是层的意思，Div+CSS 就是用层和样式来布局整个网页，Div 负责页面内容，CSS 负责定位、格式等。

5.1.1 通过插入 Div 标签布局网页

在 Dreamweaver CS3 中，用 Div+CSS 布局十分简单，通过可视化操作即可完成。下面通过插入 Div 标签布局网页，具体操作如下：

步骤 1 启动 Dreamweaver CS3 新建一个网页，选择“布局”选项卡，单击“插入 Div 标签”按钮，如图 5-1 所示。

步骤 2 弹出“插入 Div 标签”对话框，在“ID”或者“类”下拉列表框中输入 CSS 样式名称，如在“ID”下拉列表框中输入“logo”，单击新建 CSS 样式按钮，如图 5-2 所示。

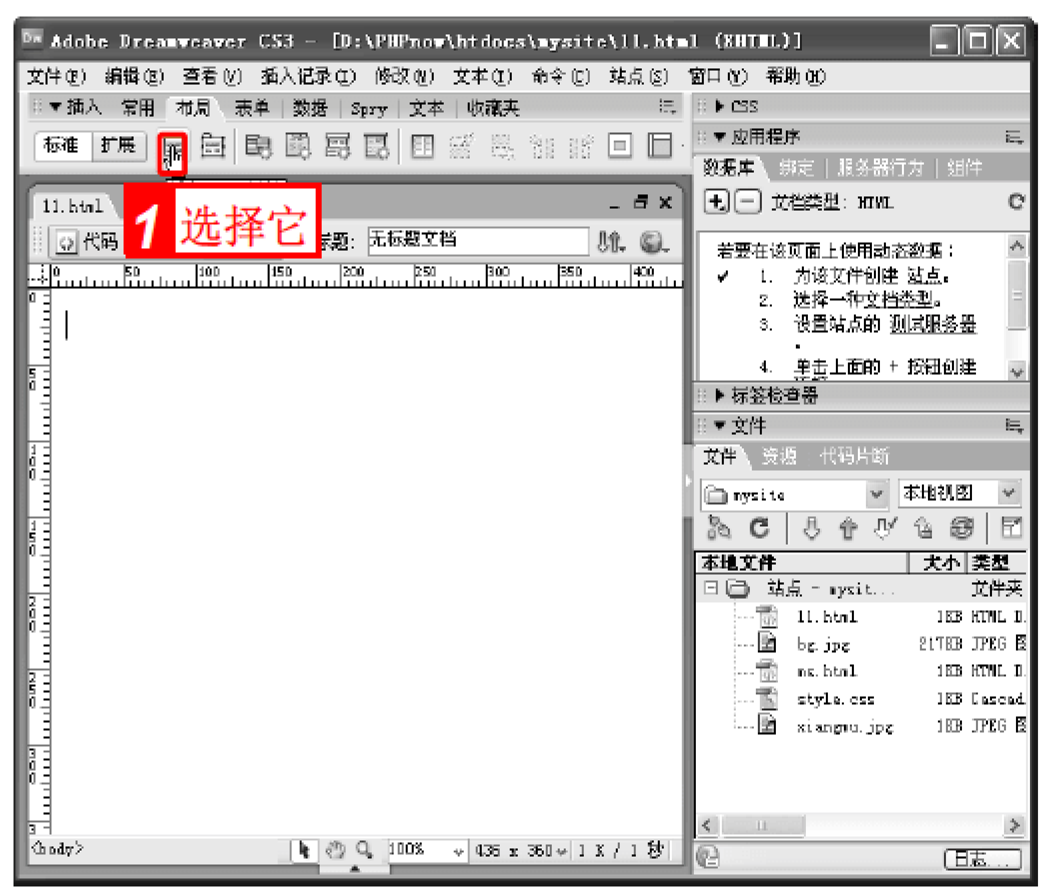


图 5-1 单击“插入 Div 标签”按钮



图 5-2 “插入 Div 标签”对话框

步骤 3 弹出“新建 CSS 规则”对话框，选中“高级（ID、伪类选择器等）(A)”单选按钮，再选中“仅对该文档”单选按钮，然后单击确定按钮。

步骤 4 弹出“#logo 的 CSS 规则定义”对话框，在“分类”列表框中选择“定位”选项，然后在“类型”下拉列表框中选择类型方式，如“绝对”，在“显示”列表框中选择一个选项，如“可见”选项。在“宽”和“高”列表框中输入相应的数值和单位，然后在定位栏中的“上”列表框中输入数值，如“2”，在“左”列表框中输入数值，如“50”，设置完成后，单击确定按钮，如图 5-3 所示。





步骤 5　返回到“插入 Div 标签”对话框，单击 确定 按钮，最终效果如图 5-4 所示。



图 5-3　设置“定位”参数

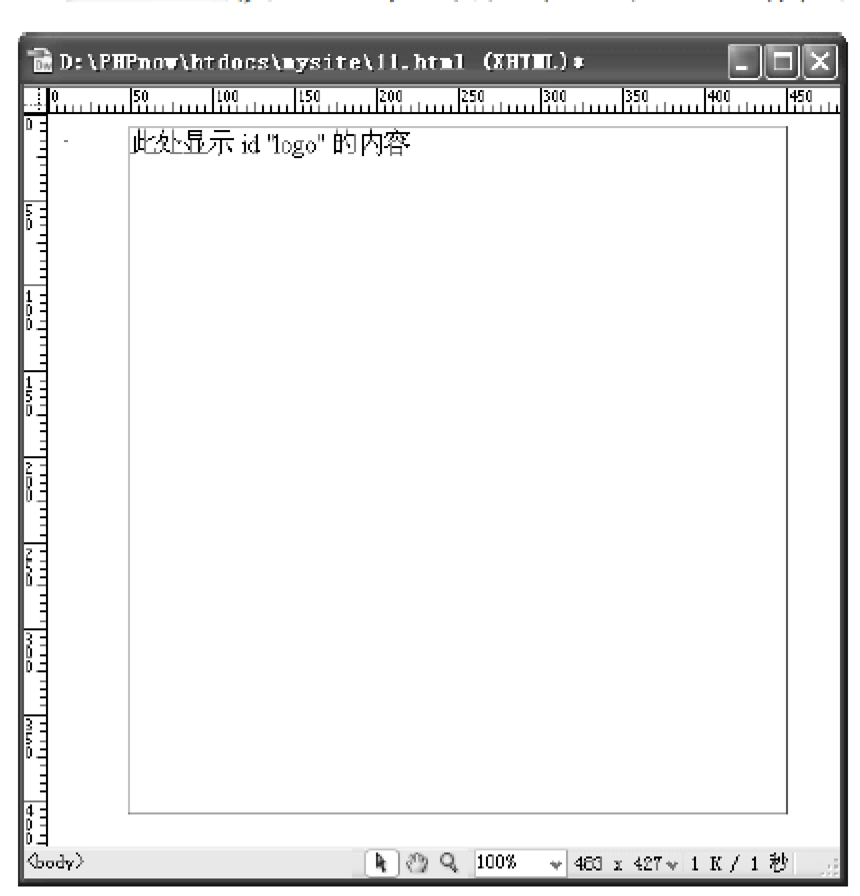


图 5-4　最终效果

魔力测试

启动 Dreamweaver CS3 新建一个网页，将其保存在 D 盘根目录下，文件名为“index.html”，然后通过“插入 Div 标签”的方式插入一个名为“left”的层，将其宽度设置为“200px”、高度设置为“350px”，将类型方式选择“绝对”定位，设置层的左上角的一点距左边为“20px”，距顶部为“350px”的位置，然后再将其保存。

5.1.2　通过绘制 AP Div 布局网页

在 Dreamweaver CS3 中，还有更简单的方法就是绘制 AP Div 布局，具体操作如下：

步骤 1　启动 Dreamweaver CS3 新建一个网页，选择“布局”选项卡，单击“绘制 AP Div”按钮，如图 5-5 所示。

步骤 2　单击后，在编辑窗口中任意绘制一块区域，将完成区域的布局，如图 5-6 所示，一个网页可通过这个绘制标签绘制多个 AP Div 完成布局网页。



小魔女，这样布局，完全可视化操作，软件自动生成 CSS 样式代码，完成页面区域的布局，是不是非常简单？

魔法师，确实很方便，也很简单，等你讲完了，我一定练习。









图 5-5　单击“绘制 AP Div”按钮

2 绘制它

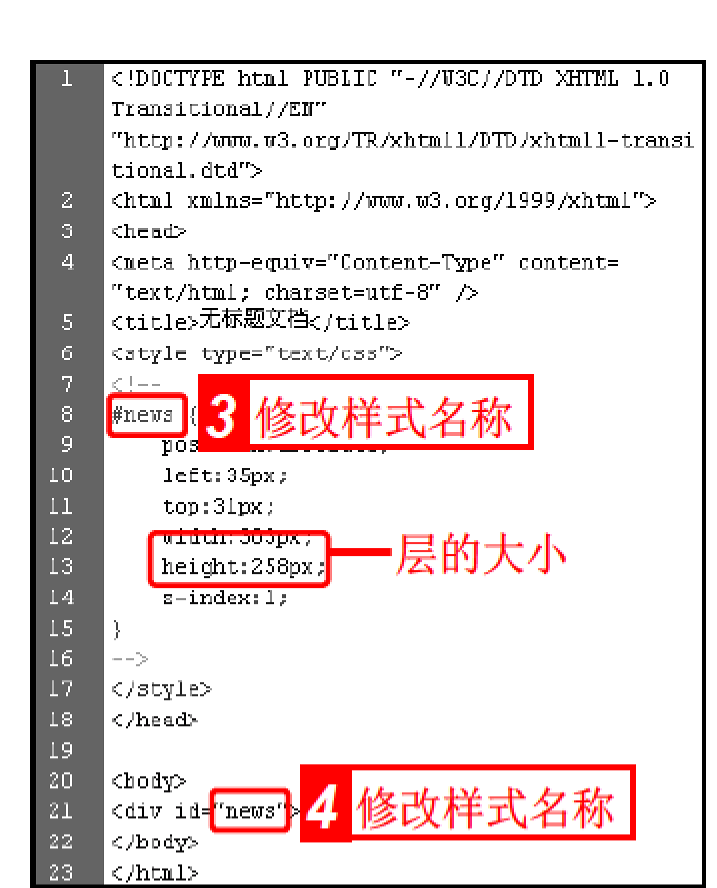
图 5-6　绘制 AP Div

步骤 3　单击代码按钮，转换成代码视图，这里要对 CSS 样式的名称进行修改，将“apDiv1”修改成其他名称，以方便识别，如选择“apDi v1”文本，将其修改为“news”，如图 5-7 所示。



```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transi
tional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content=
"text/html; charset=utf-8" />
<title>无标题文档</title>
<style type="text/css">
<!--
#apDiv1 {
    position:absolute;
    left:35px;
    top:31px;
    width:303px;
    height:258px;
    z-index:1;
}
-->
</style>
</head>

<body>
<div id="apDiv1"></div>
</body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transi
tional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content=
"text/html; charset=utf-8" />
<title>无标题文档</title>
<style type="text/css">
<!--
#news {
    position:absolute;
    left:35px;
    top:31px;
    width:303px;
    height:258px;
    z-index:1;
}
-->
</style>
</head>

<body>
<div id="news"></div>
</body>
</html>
```


图 5-7　修改 CSS 样式名称



魔法师，为什么要修改名称，“ap Div1”和“news”对页面的效果不一样吗？

小魔女，用“AP Div”绘制布局，他的默认名是“apDiv 1”、“apDiv 2”“apDiv 3”……当一个网页中的 CSS 样式都是这些命名，谁能看懂？所以我们要给它一个便于认识的名字，这样方便后期维护。







5.2　编辑 Div

层在网页中有着不可替代的作用，在创建层的过程中不可能一步到位，所以许多时候需要修改 Div 的属性，即对应的 CSS 属性才能达到用户的要求。

5.2.1　认识“AP 元素”面板

层在 Dreamweaver 中有相应的面板，在早期的版本中，叫“层”面板，在 Dreamweaver CS3 中，它稍稍改变了称呼，称为“AP 元素”面板。在“AP 元素”面板中可以对层进行管理与操作，如图 5-8 所示。

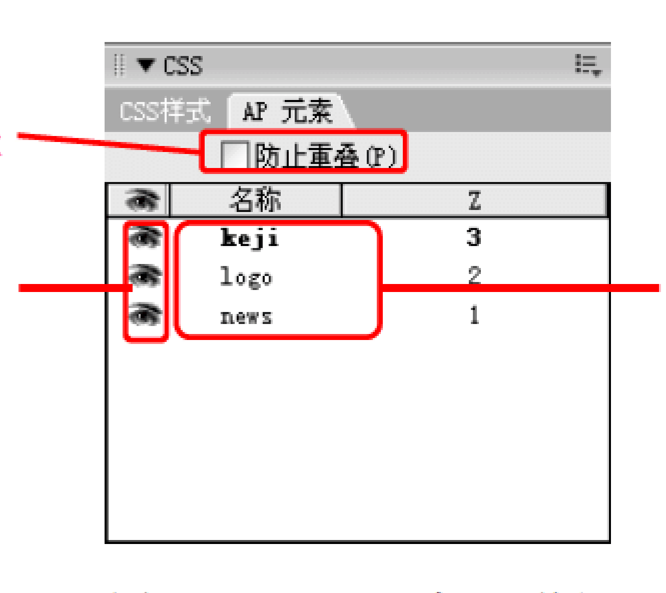


图 5-8　“AP 元素”面板

网页中的层都会显示在“AP 元素”面板的列表中，并且各嵌套层以树状结构显示，在“层”面板中可以进行的操作介绍如下：

- 双击层名称可对层进行重命名。
- 单击层后面的数字可修改层的重叠顺序即 Z 轴顺序，数值大的将位于上层。
- 单击层名称可以选中该层，选中的层会反显。
- 选中某层后，按住鼠标左键不放，向上或向下拖动层到合适位置可以设置层的重叠顺序。

5.2.2　选择层

在可视化情况下，如果要编辑层，则需要选择层，选择层可以在编辑区选择层，也可在“AP 元素”面板中选择层。

1.　选择单个层

单个层的选择十分简单，下面讲解两种选择方法，分别介绍如下：

- **通过边框选择层：**单击所需层的边框可选择该层，如图 5-9 所示。
- **通过“AP 元素”面板选择层：**在层面板中单击所需层的名称可选择该层，如图 5-10 所示。



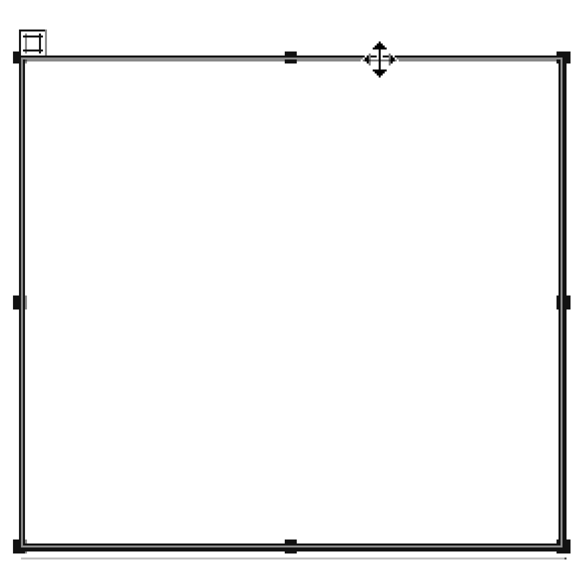



图 5-9　通过边框选择层



图 5-10　通过“AP 元素”面板选择层

2. 选择多个层

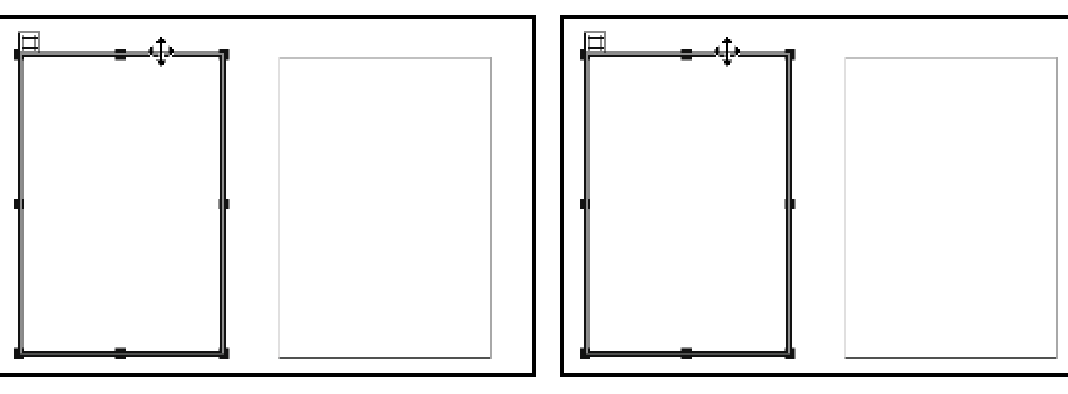
要选择多个层，只需要按住【Shift】键依次在各个层或层边框上单击即可。

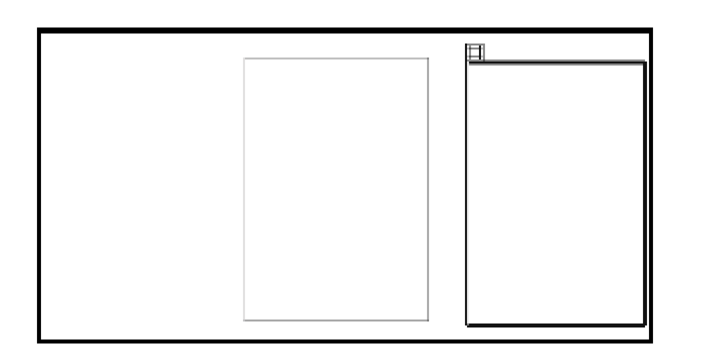
5.2.3 调整层

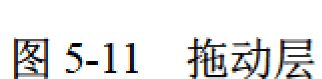
创建的层不一定符合网页制作的标准，此时需要对层进行调整，如拖动、对齐和调整各个层的大小等。

1. 拖动层

可以灵活移动是层的优点，在 Dreamweaver CS3 中可以随意将层放置于页面的任何位置，选择需要拖动的层，将鼠标指针移动到层边框上，当其变为✥形状时，按住鼠标左键不放并拖动到需要的位置后释放鼠标即可，如图 5-11 所示。






图 5-11　拖动层

魔法档案

有的时候层需要准确定位，拖动层到另一位置实际上也是定位，拖动后 CSS 样式代码发生相应的变化。如果需要精确定位，则不建议拖动，而是直接在 CSS 面板中输入 Div 左上角的坐标修改当前的位置，也可在选择层后，在“属性”面板中修改其位置。

2. 调整层的大小

在可视化操作中，调整层的大小的方法比较简单，只需将鼠标停留在控制点上，当鼠





标光标变成双向箭头时，就可拖动鼠标改变层的大小，如图 5-12 所示。

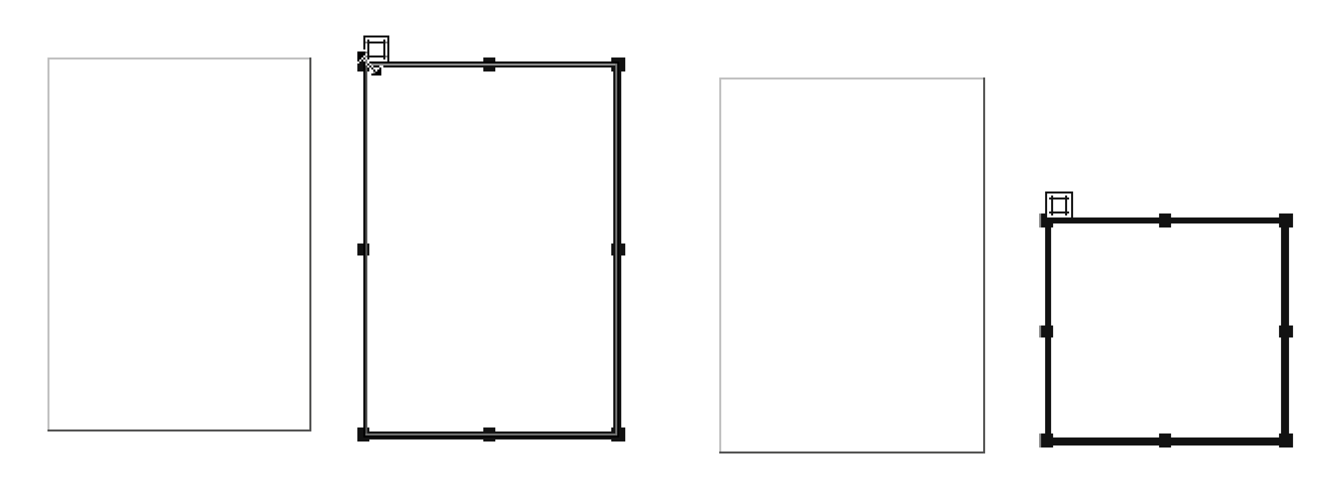


图 5-12　调整层的大小

5.2.4　层的“属性”面板

层的“属性”面板可以控制层的许多属性，因此用户修改常规属性则不需要通过“CSS 样式”面板进入“规则定义”对话框修改其属性，而是通过“属性”面板完成相应的操作，如图 5-13 所示。



图 5-13　层的“属性”面板

其中各个选项的功能分别介绍如下：

- ❖ **“层编号”下拉列表框**：可为当前层命名，用于在脚本中引用该层。
- ❖ **“左”文本框**：可在其中设置层左边相对于页面左边或父层左边的距离。
- ❖ **“上”文本框**：可在其中设置层顶端相对于页面顶端或父层顶端的距离。
- ❖ **“宽”文本框**：可在其中设置层的宽度值。
- ❖ **“高”文本框**：可在其中设置层的高度值。
- ❖ **“背景图像”文本框**：用于设置背景图像，单击▭按钮，在弹出的“选择图像源文件”对话框中选择背景图像。
- ❖ **“Z 轴”文本框**：设置层的 Z 轴顺序，也就是设置嵌套层在网页中的重叠顺序，较高值的子层位于较低值的子层上方。
- ❖ **“类”下拉列表框**：可在其中选择层的样式。
- ❖ **“可见性”下拉列表框**：设置层的可见性。
- ❖ **“溢出”下拉列表框**：选择当层中的内容超出层的范围后显示内容的方式。
- ❖ **“背景颜色”文本框**：可在其中设置层的背景颜色。
- ❖ **“剪辑”栏**：在该栏中可设置层的可见区域。其中，“左”、“右”、“上”、“下”4 个文本框分别用于设置层在各个方向上的可见区域与层边界的距离，单位为像素。





5.3 特殊的布局方式——框架

框架也是网页的布局工具，层布局和框架布局各有特点，适用的范围也不同，层布局适用于普通网页，而框架布局适用于一些特殊场所，如网站后台管理等网页。下面认识一下框架布局的页面，框架页面如图 5-14 所示。



图 5-14 框架布局页面

框架是浏览器窗口中的一个区域（如左侧的网页区域），在框架中可以显示某一具体的网页；而框架集则记录了同一网页上多个框架的布局、链接和属性信息。可以这样简单地描述框架集的结构——包括 3 个网页，其中顶部网页为 top.html，它占整个窗口高度的 10%；在顶部框架下面被拆分为左右两部分，左侧的网页为 left.html，它占整个窗口宽度的 40%；右侧的网页为 right.html，占整个窗口宽度的 60%。

魔法档案

一个包含 3 个框架的单个页面，实际上至少由 4 个单独的 Web 文档组成：框架集文件以及 3 个框架文档。这 3 个文档包含这些框架内初始显示的内容。当在 Dreamweaver CS3 中设计使用框架集的页面时，必须全部保存这 4 个文件，以使该页面可以在浏览器中正常显示。

5.3.1 创建框架集

在 Dreamweaver CS3 中定义了多种框架集，可在其中选择所需的框架进行创建。如果对预定义的框架不满意，还可以在预定义框架的基础上进行修改，定义成需要的框架集。框架集的创建有两种方法：一是直接创建预定义框架集，二是在已有页面中加载预定义框架集。









1. 直接创建预定义框架集

下面以创建一个上方固定、左边嵌套的框架集为例，讲解如何创建框架集，具体操作如下：

步骤 1 启动 Dreamweaver CS3，选择【文件】/【新建】命令，弹出“新建文档”对话框，在左侧列表框中选择“示例中的页”选项。

步骤 2 在“示例文件夹”列表框中选择“框架集”选项，在“示例页”列表框中选择“上方固定，左侧嵌套”框架集，单击 创建(R) 按钮，如图 5-15 所示。



图 5-15　“新建文档”对话框

步骤 3 在弹出的“框架标签辅助功能属性”对话框中可对框架及框架集的“标题”属性进行设置，通常保持默认设置不变，单击 确定 按钮，如图 5-16 所示。

步骤 4 返回到编辑窗口后，即可查看制作的框架，制作的框架最终效果如图 5-17 所示。

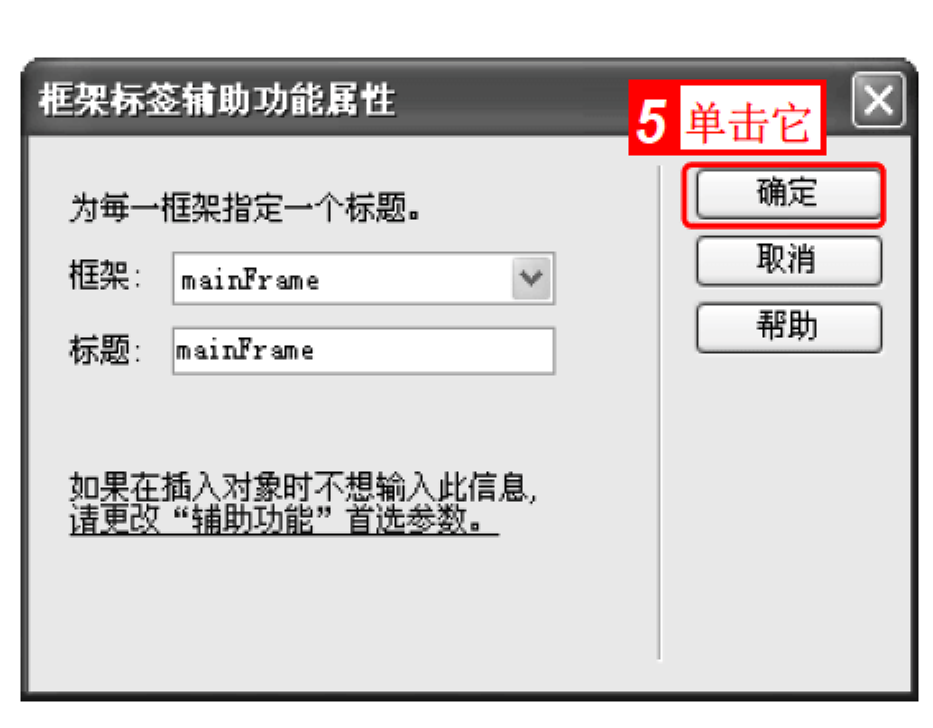


图 5-16　“框架标签辅助功能属性”对话框

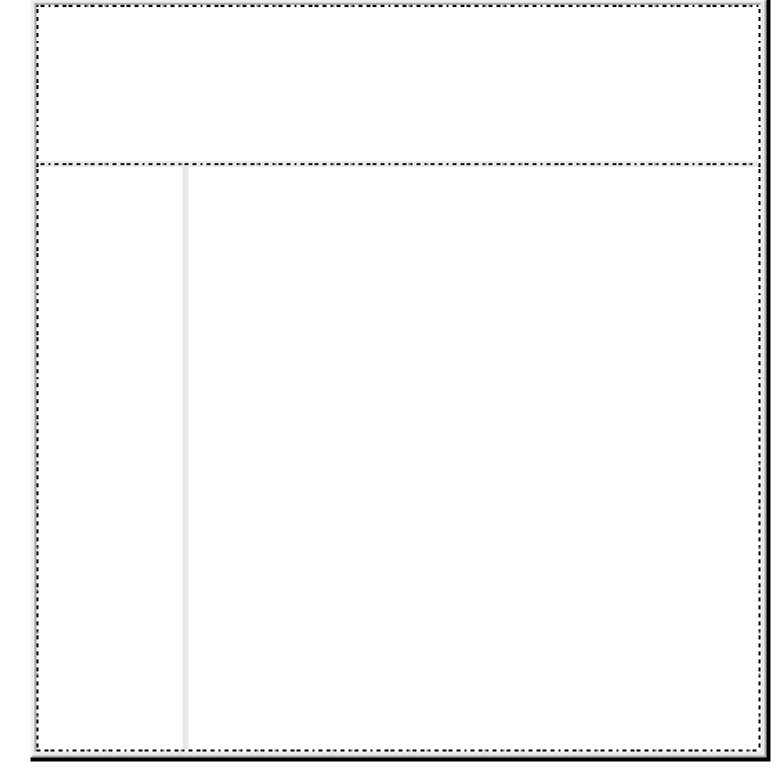


图 5-17　制作的框架最终效果



魔法档案

框架无法单独创建，只能通过创建框架集来创建框架。





2. 直接创建预定义框架集

加载预定义框架集是指在已有的页面加载框架集，页面中的内容将保留在框架集中的某个框架中。下面以在网页中加载“上方和下方框架”框架集为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1 新建一个网页，选择“布局”选项卡，单击 后的 按钮，在弹出的下拉菜单中选择“上方和下方框架”命令，如图 5-18 所示。

步骤 2 在弹出的“框架标签辅助功能属性”对话框中，单击 确定 按钮完成加载预定义框架集的操作，如图 5-19 所示。

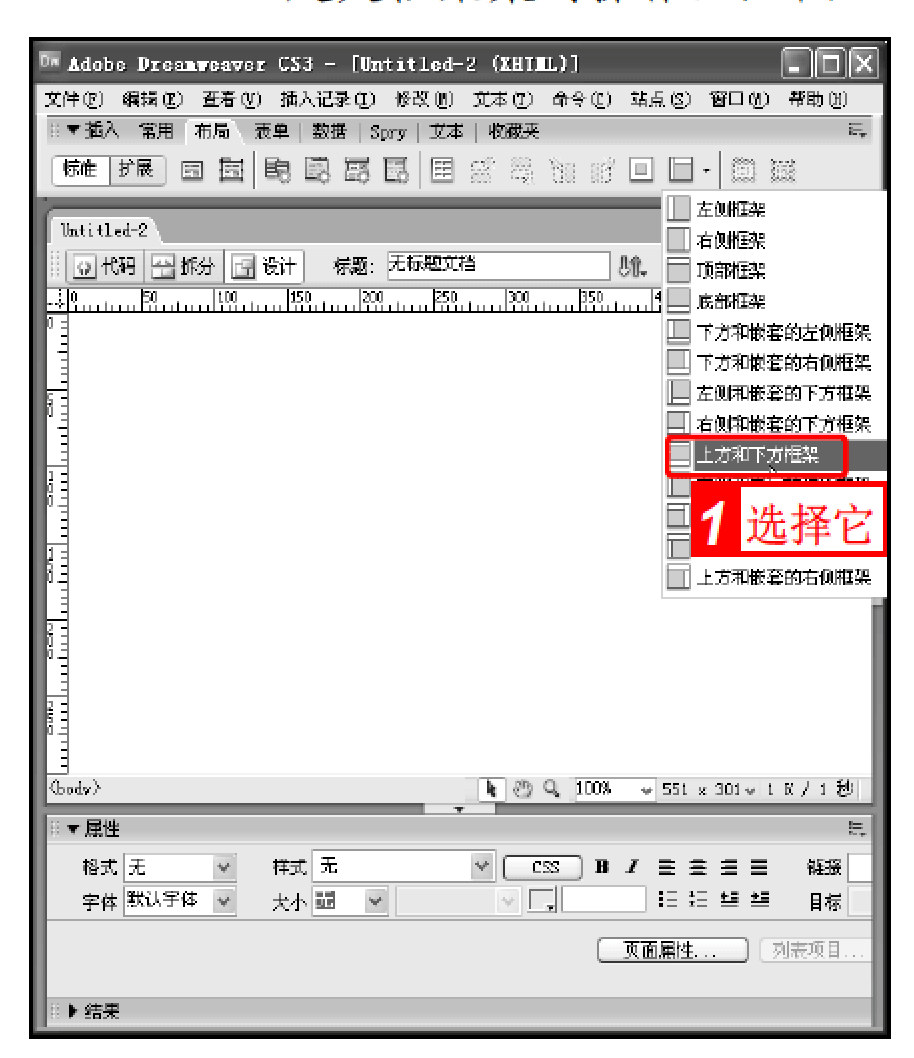


图 5-18 选择框架命令

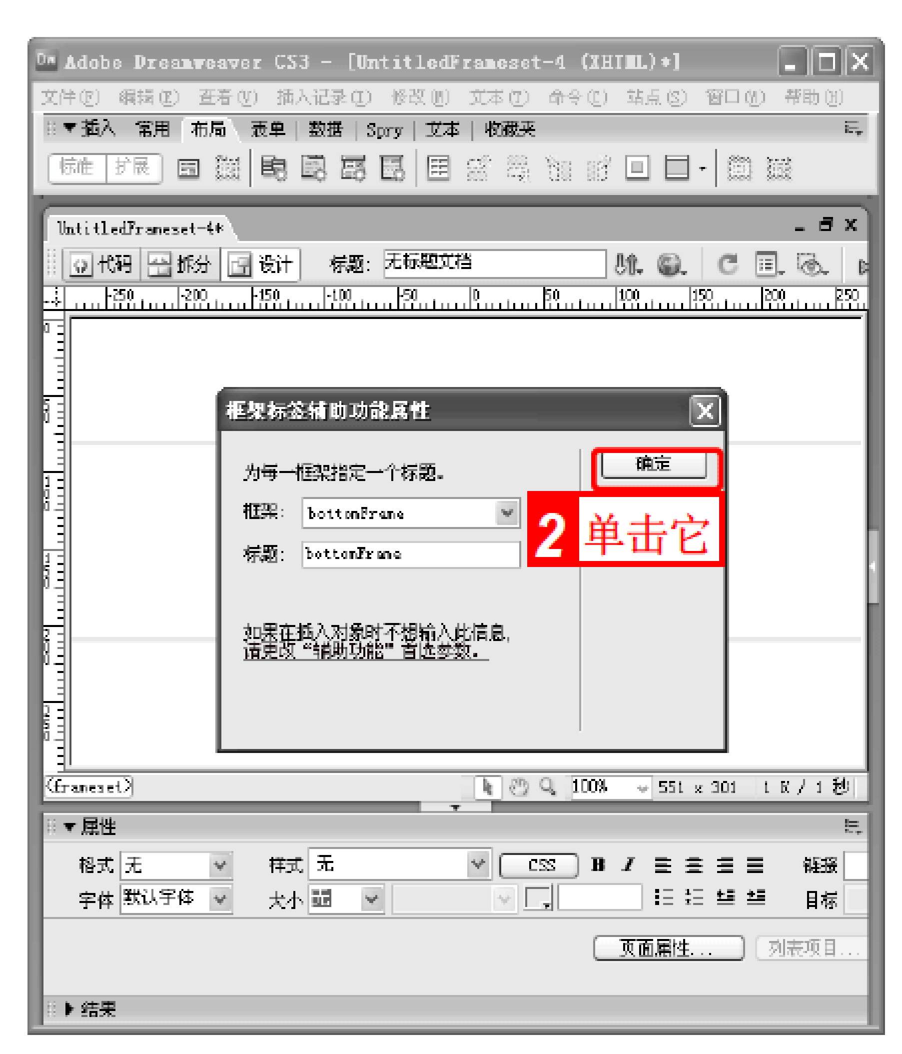


图 5-19 “框架标签辅助功能属性”对话框

步骤 3 返回到编辑窗口后，即可查看制作的框架。


魔法档案

在实际的应用中，可以根据需要创建嵌套的框架集，创建嵌套框架十分简单，将鼠标停留在网页需要再次嵌套的框架处，选择“框架集”命令，即可创建出嵌套框架集。

5.3.2 编辑框架

框架集创建后，未必能符合用户的需求，难免会对框架进行修改，如对框架进行拆分、合并及删除等操作。

1. 选择框架

对框架进行编辑，首先要选择所需的框架。在 Dreamweaver CS3 中选择框架的方法有



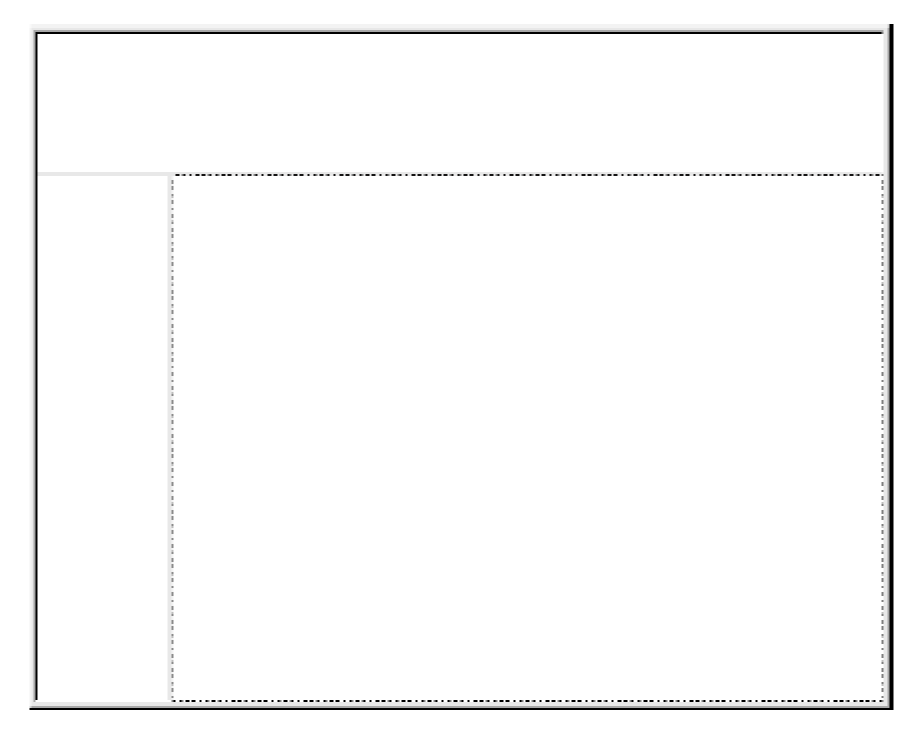





两种，分别介绍如下：

❖ **在编辑窗口中选择框架**：在编辑窗口中选择框架的操作比较简单，按住【Alt】键不放，在所需的框架内单击即可选中该框架，被选中的框架边框将显示为虚线，如图 5-20 所示。

❖ **在“框架”面板中选择框架**：在“框架”面板中要选择的框架上单击即可选中该框架。被选中的框架四周有粗黑色的边框，如图 5-21 所示。


图 5-20　在编辑窗口选择框架

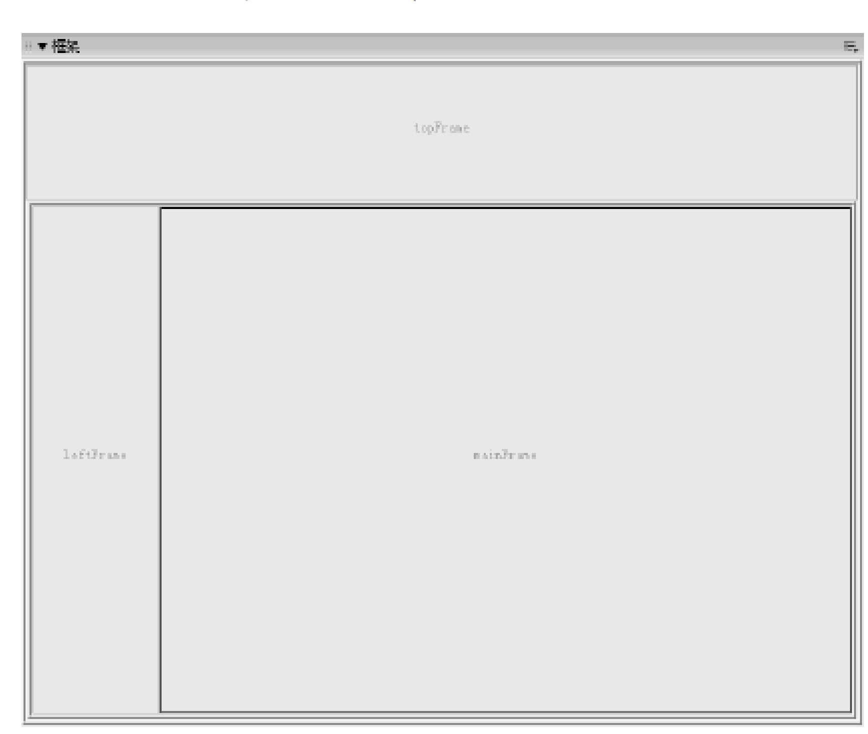


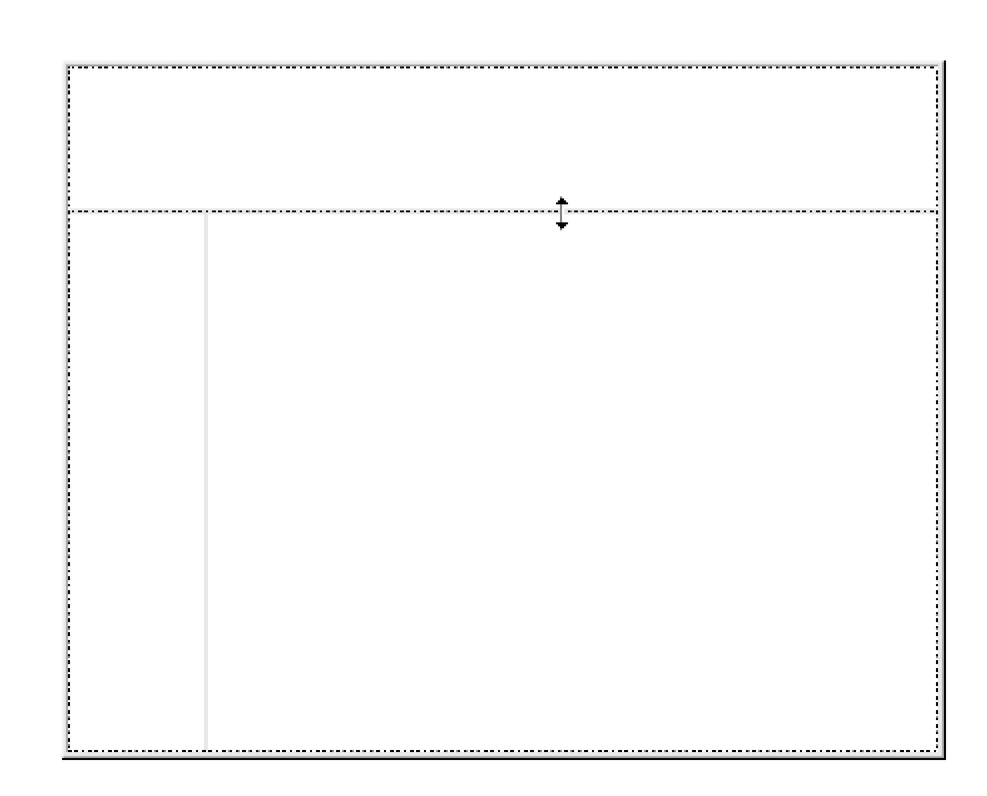
图 5-21　在“框架”面板选择框架

2. 选择框架集

对框架进行编辑，难免会选择框架集，框架和框架集密不可分。选择框架集的方法有两种，分别介绍如下：

❖ **在编辑窗口中选择框架集**：单击需要选中的框架集边框即可，选中的框架集包含的所有框架边框均呈现虚线，如图 5-22 所示。

❖ **在框架面板中选择框架集**：在“框架”面板中单击包含要选择框架集的外边框即可，被选中的框架集以黑色粗框显示，如图 5-23 所示。


图 5-22　在编辑窗口中选择框架集

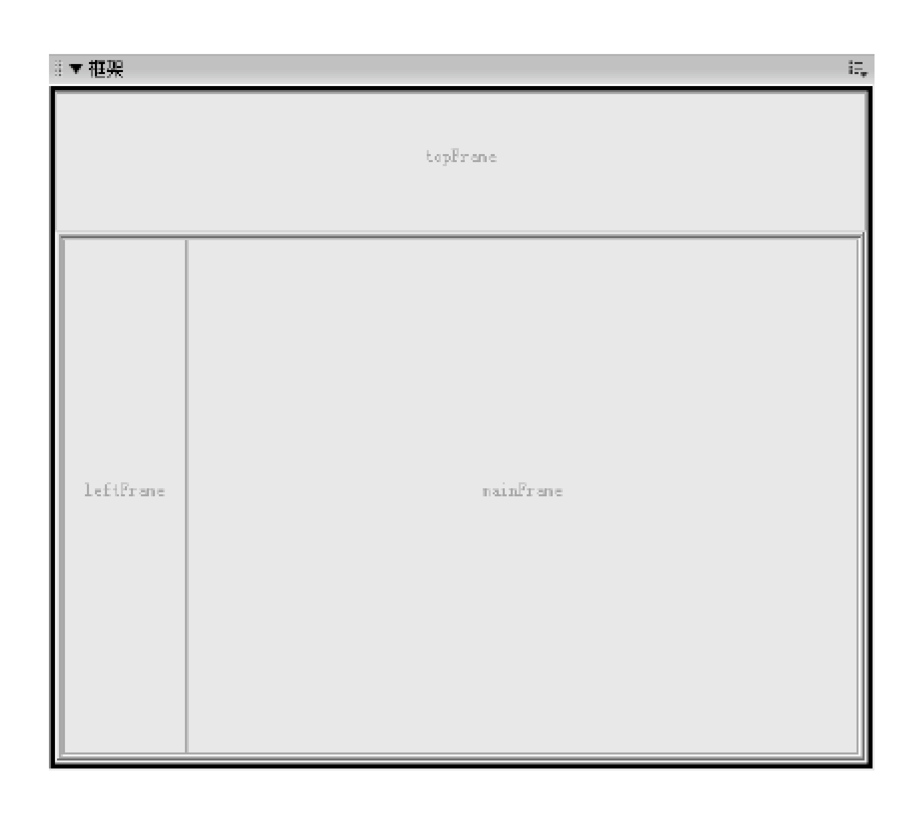


图 5-23　在“框架”面板中选择框架集




3. 调整框架大小

创建的框架集网页，最开始通常不符合要求，一般都需要根据框架中的显示情况进行调整。下面以“调整左侧框架”为例介绍调整方法，具体操作如下：

步骤 1 在打开的编辑窗口中，打开要调整大小的框架网页，在浏览器中浏览该网页时发现左侧的页面显示不完全。

步骤 2 按【Alt】键，选择左边框架，然后选择【查看】/【可视化助理】/【框架边框】命令显示框架边框。

步骤 3 将鼠标光标移至需调整大小的框架边框上，此时鼠标光标变为↔形状，如图 5-24 所示。

步骤 4 按住鼠标左键不放向右拖动，使“武侠小说”图片完全显示出来后释放鼠标即可，如图 5-25 所示。



图 5-24 调整前的框架



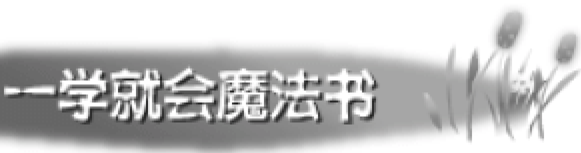
图 5-25 调整后的框架

步骤 5 按【F12】键，浏览完全显示的网页效果，如图 5-26 所示。



图 5-26 浏览完全显示的网页效果









4. 拆分框架

在编辑框架网页的过程中，有时需要对预定义框架进行拆分，才能达到要求，如将一个框架拆分为两个或者更多的框架。下面以将“上方固定，左侧嵌套”预定义框架中下部拆分为 3 个框架为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1 在打开的编辑窗口中，选择要进行拆分的框架，如图 5-27 所示。

步骤 2 将鼠标光标移动到选中框架边框线上直到鼠标光标变为↔形状，如图 5-28 所示。

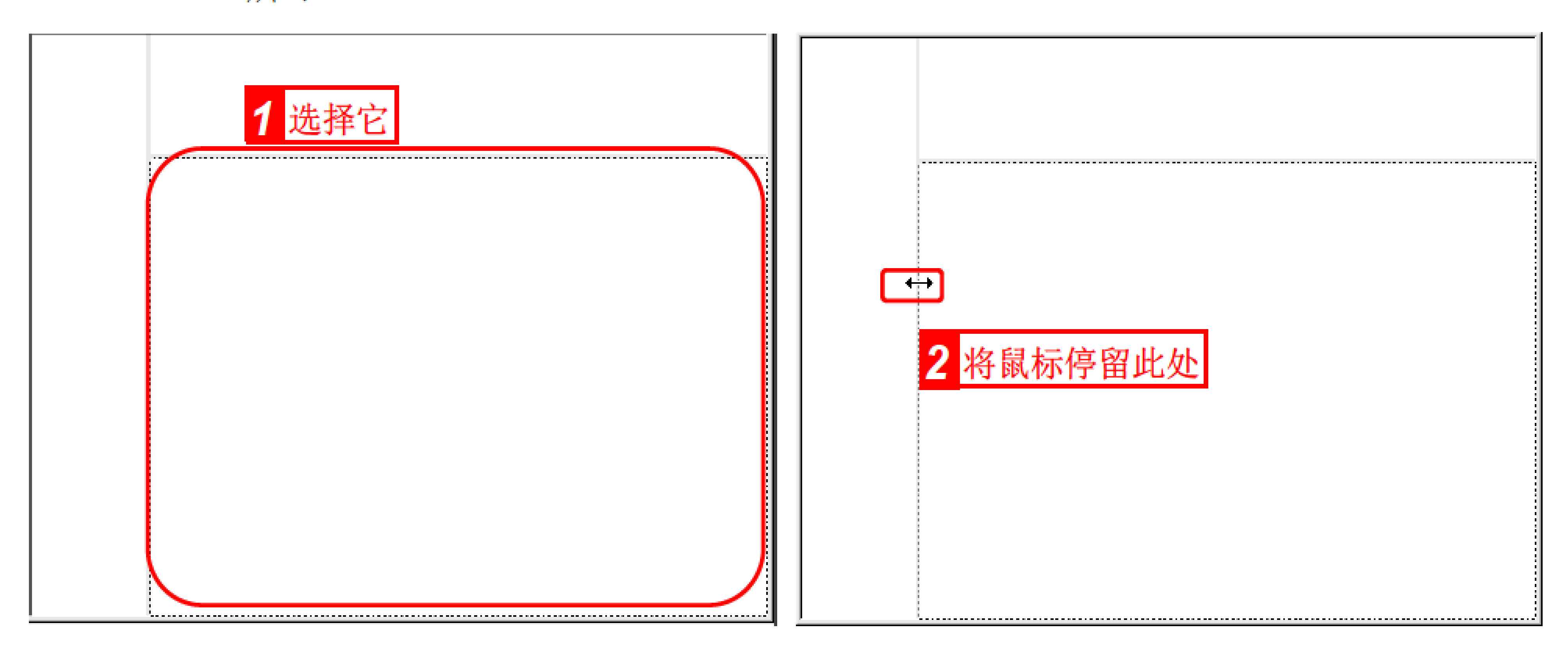
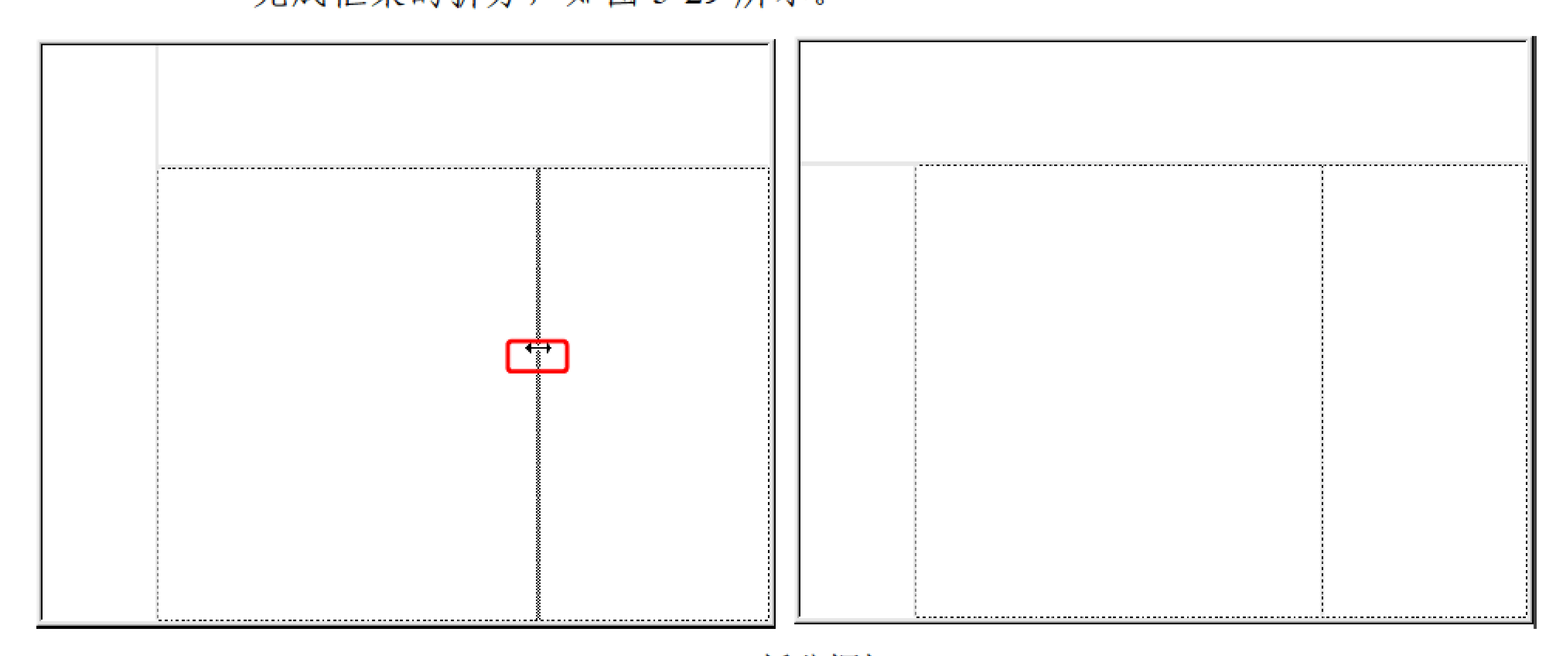


图 5-27　选择框架　　　图 5-28　做好拖动的准备

步骤 3 按住【Alt】键的同时拖动鼠标至合适位置后释放鼠标，再释放【Alt】键，完成框架的拆分，如图 5-29 所示。



5-29　拆分框架



魔力测试

新建“下方固定，右侧嵌套”预定义框架，然后将上部拆分为 3 个框架。





5. 删除框架

当不需要某个框架时，可以将其删除，其方法十分简单，用鼠标将需要删除的边框线拖出页面即可。

5.3.3 保存框架以及框架集

完成框架制作后，需要对其框架和框架集进行保存，保存的方法与其他网页有所区别。下面以保存一个“顶部框架与嵌套的左部框架”为例，具体操作如下：

步骤 1 选择【文件】/【保存全部】命令，将会弹出“另存为”对话框，在 Dreamweaver CS3 中出现虚线框，第一个是保存的框架集网页，选择好存储的位置，在“保存在”下拉列表框中输入保存地址，再在“文件名”下拉列表框中输入文件名，如“kj.html”，单击 保存(S) 按钮，如图 5-30 所示。



图 5-30　保存框架集

步骤 2 当完成框架集的网页保存后，现在要保存各个框架网页，用户将根据虚线框确定保存的那一部分框架，如这里程序自动选择右下角，在“另存为”对话框中，选择保存文件的路径和输入文件名，这里输入“main.html”，单击 保存(S) 按钮，如图 5-31 所示。

步骤 3 接着弹出一个“另存为”对话框，要求保存其他的网页文档，用虚线框框住需保存的左边框架，在对话框中输入文件名“left.html”，单击 保存(S) 按钮将其保存，如图 5-32 所示。

步骤 4 用相同的方法保存顶部框架，将其命名为“top.html”，单击 保存(S) 按钮即可完成保存所有框架集和框架页面的操作。









图 5-31　保存右下角的框架



图 5-32　保存左下角的框架

魔法档案

框架集页面的命名问题十分重要，大家要尽量遵循网页的命名规则，其次框架网页一般都是以框架集网页显示出来的，框架网页只需要制作出在框架集网页显示出的大小即可，如图 5-32 所示的 left 网页，它只需要制作如图 5-30 所示的虚线框的大小即可，以左上角为起点。

5.4　典型实例——布局个人网页

本章主要讲解了用各种方式布局网页，这里我们来布局一个个人网页，网页的首页用 Div+CSS 的方式来布局，对于内页则采用框架来布局。

5.4.1　用层布局个人网站首页

个人网站的首页一般是普通网页，凡是普通网页都适用于用层布局，规划页面的内容，具体操作如下：

步骤 1　启动 Dreamweaver CS3，新建一个网页，选择“布局”选项卡，单击“绘制 AP Div”按钮，如图 5-33 所示。

步骤 2　在打开的编辑窗口中任意绘制一块区域，将完成顶部区域的布局，如图 5-34 所示。

步骤 3　其实这样并没有完成操作，还需要修改，单击 代码 按钮，转换成代码视图，这里要对 CSS 样式的名称进行修改，如将“apDiv1”修改成其他名称，这里将其修改成“top”。

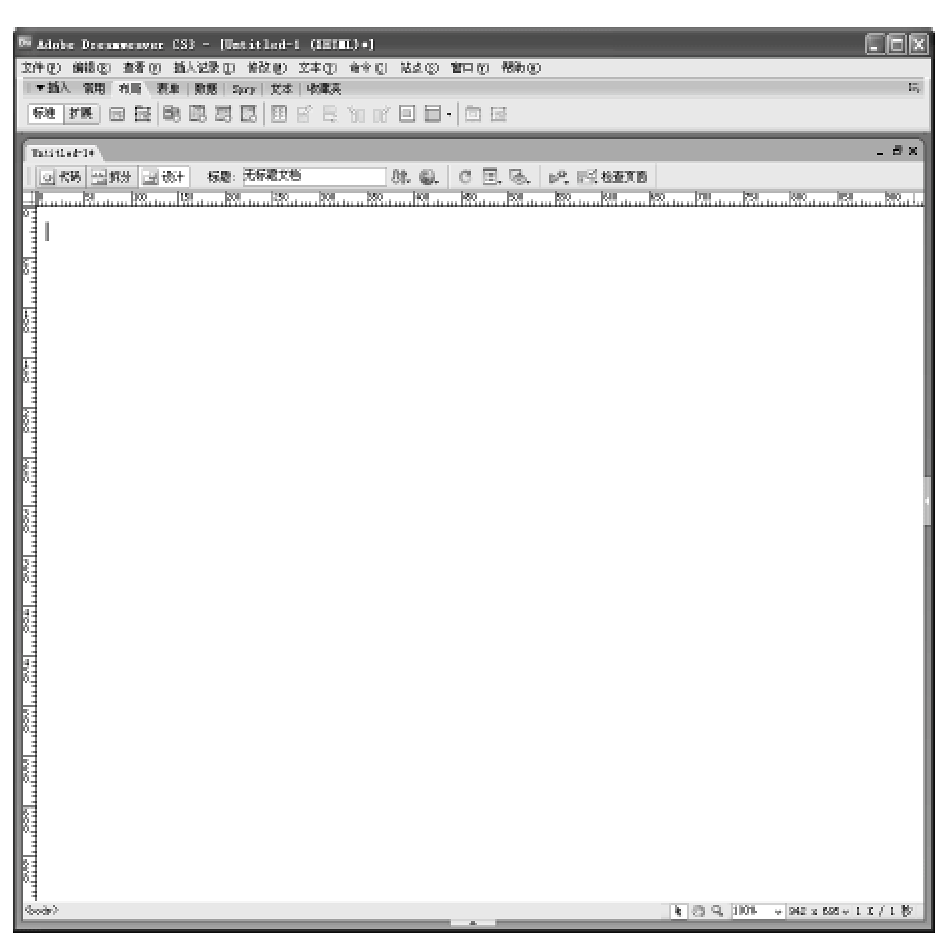


图 5-33　单击“绘制 AP Div”按钮

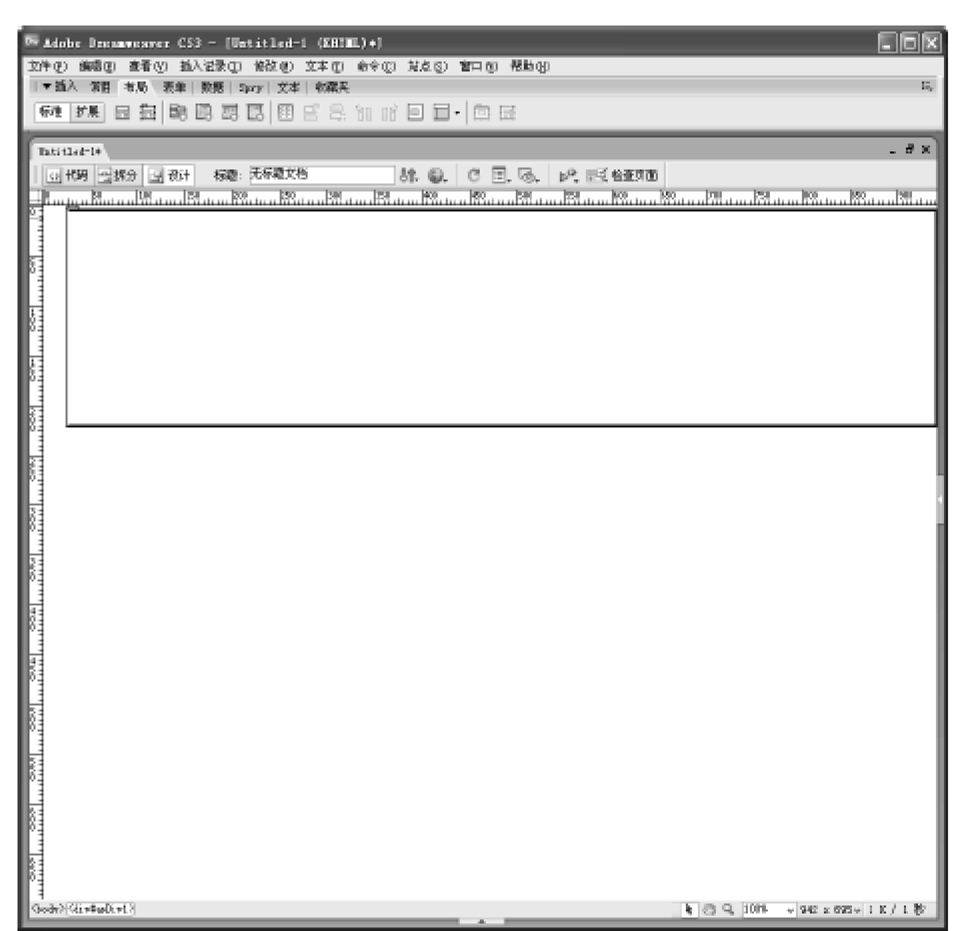


图 5-34　绘制第一个层

步骤 4　按照相同的方法，绘制出其他层，绘制完成后，在各个区域输入注释文字，如图 5-35 所示。

步骤 5　选择【窗口】/【AP 元素】命令打开“AP 元素”面板，双击每一层，然后为层命名，将所有 Z 的值修改为 1，如图 5-36 所示。

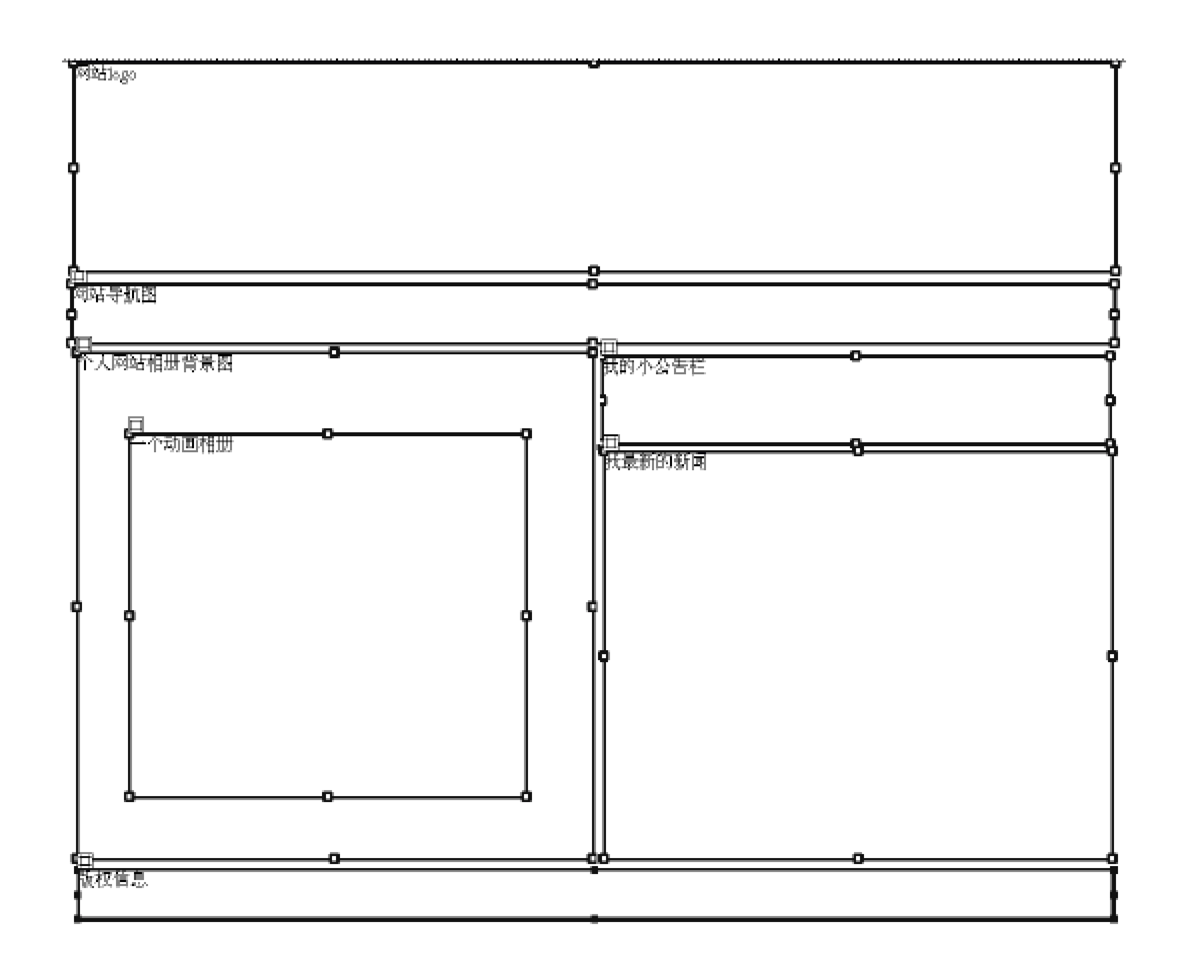


图 5-35 布局好的结构



图 5-36　修改后的“AP 元素”面板

5.4.2　用框架布局个人书屋

个人书屋的页面与其他页面不同，它有一部分内容是固定不变的，改变的只是一部分，建议使用框架布局，这样方便浏览者浏览，具体操作如下：

步骤 1　在文件面板上右击，在弹出的快捷菜单中选择“新建文件夹”命令，如图 5-37 所示。




步骤 2　在面板上，将新文件夹命名为“book”，如图 5-38 所示。



图 5-37　选择“新建文件夹”命令

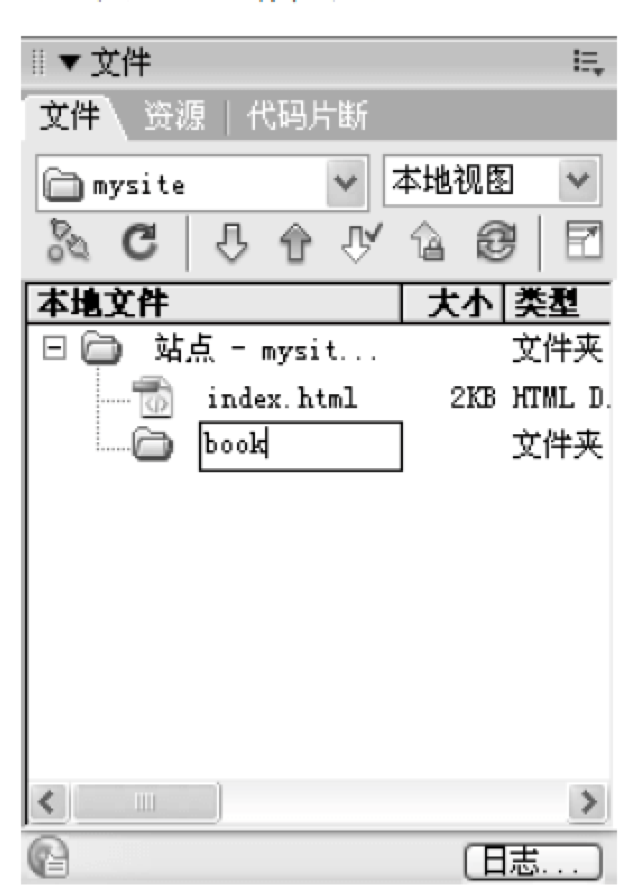


图 5-38　重命名文件夹

步骤 3　新建一个网页，选择“布局”选项卡，单击 后的 按钮，在弹出的下拉菜单中选择“上方和下方框架”命令。

步骤 4　在弹出的“框架标签辅助功能属性”对话框中，单击 确定 按钮完成加载预定义框架集的操作，如图 5-39 所示。

步骤 5　选择【文件】/【保存全部】命令，弹出“另存为”对话框，将文件保存在新建的“book”文件夹下，第一个文件名为“book.html”，单击 保存(S) 按钮，用同样的方法保存框架，依次将其命名为“main.html”、“left.html”和“top.html”，得到如图 5-40 所示的最终效果(光盘:\最终效果\第 5 章\geren\)。

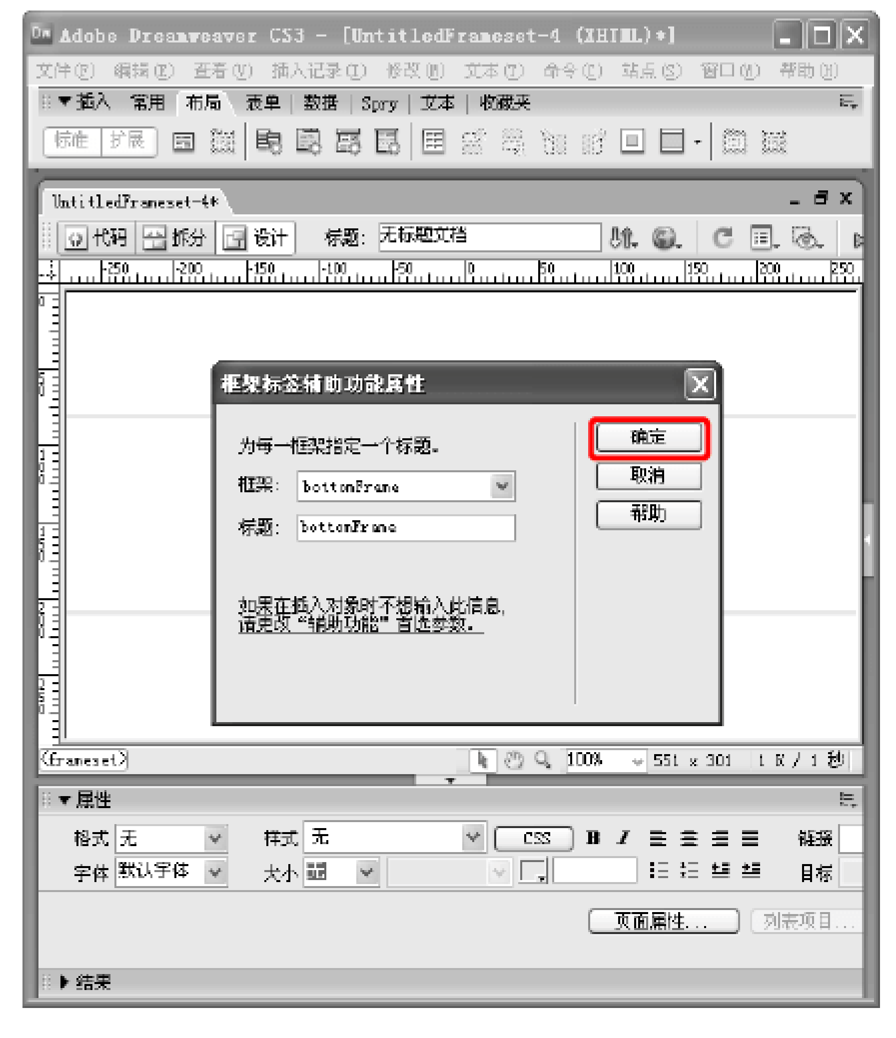
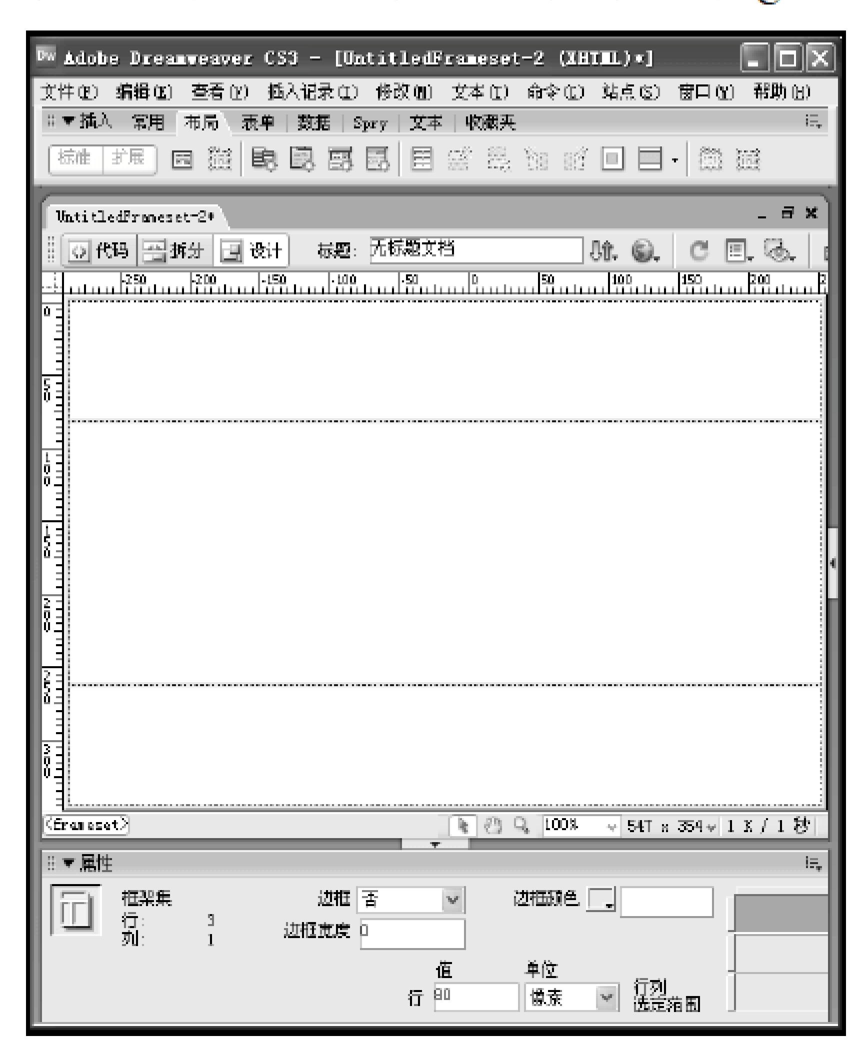


图 5-39　“框架标签辅助功能属性”对话框


图 5-40　框架布局最终效果



5.5 常见问题解答

：魔法师，层布局了网页，是不是网页就一定不能用表格了？

：这种想法是不对的。表格有它的作用，它是用来表示数据的工具，网页自然离不开数据，用表格来表达数据理所当然，如工资表，没有表格是难以表达清楚的。另外如表单，它是用来输入数据的窗口，用表格固定其表单元素是理智的选择。

：魔法师，框架布局网页和层布局网页有什么区别？

：一般用层布局网页的时候比较多，框架布局网页应用得比较少，它一般用于分类多的网站，如课件网站，还有后台管理的网站。

5.6 过 关 练 习

（1）用层布局一个如图 5-41 所示的页面（光盘:\最终效果\第 5 章\布局.html）。

（2）用框架布局一个如图 5-42 所示的页面（光盘:\最终效果\第 5 章\框架\）。

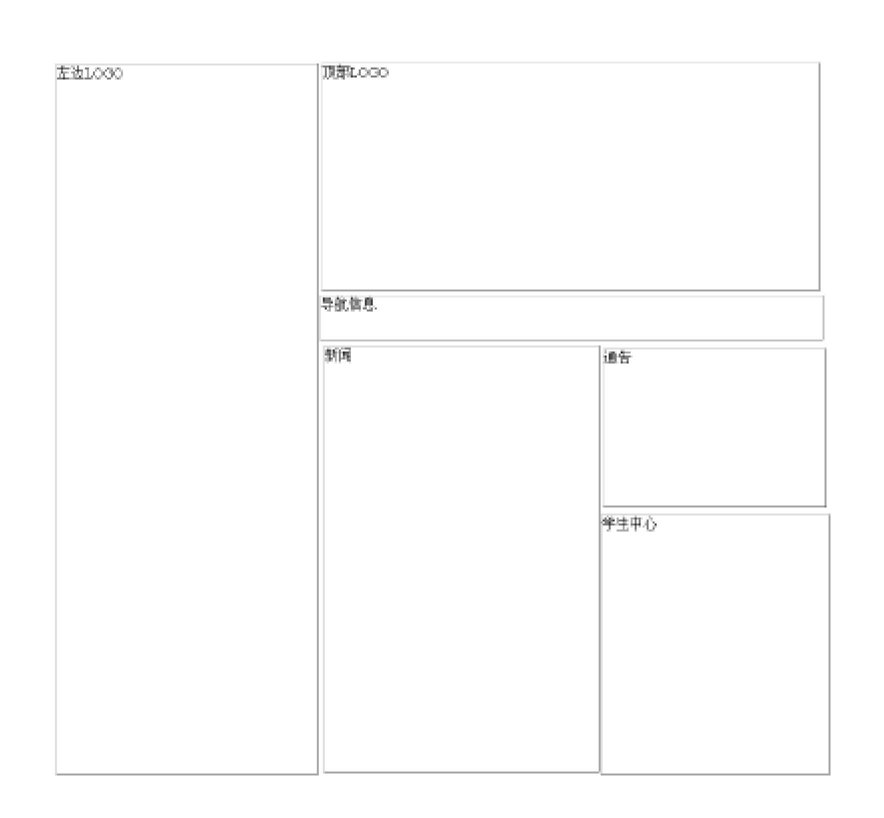


图 5-41　用层布局的网页

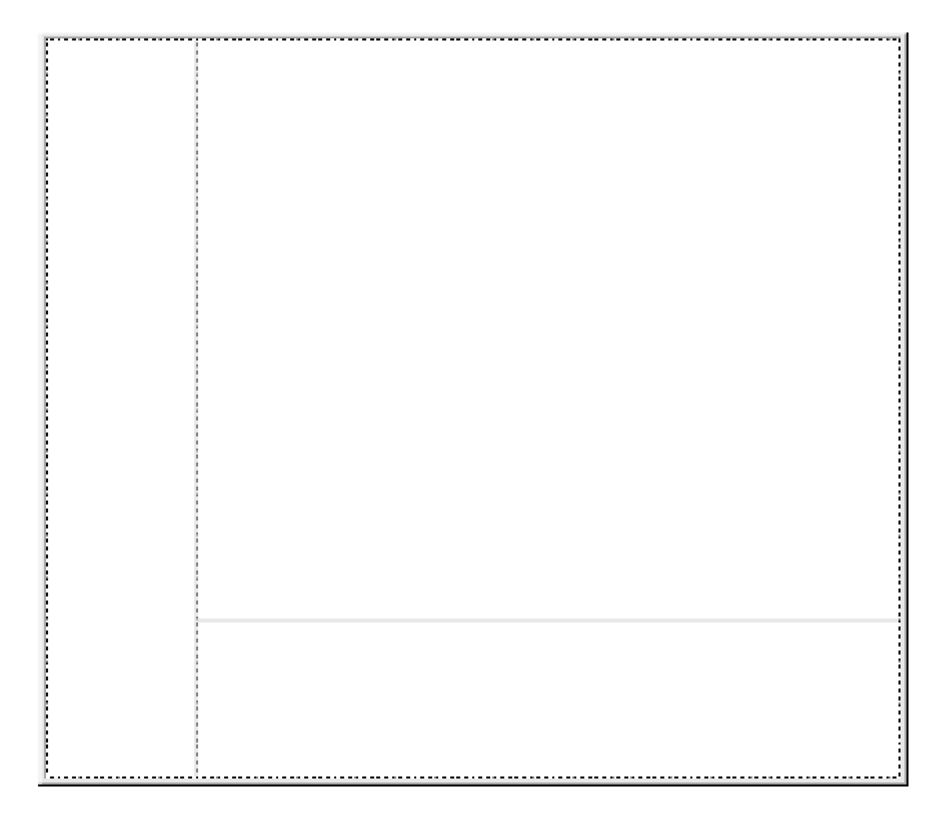


图 5-42　用框架布局的网页



设计网页中的文字

多媒体教学演示：23分钟

- 添加网页文本
- 设置文本的超链接
- 让文本更具个性
- 典型实例——个人新闻页的设计

魔法师：怎么了小魔女，又遇到什么难题了吗？

小魔女：前面一章不是讲了布局吗？所以我就想在板块里设计文字，谁知我怎么也输入不了空格，这是怎么一回事？

魔法师：小问题，看看魔法师的厉害，怎么样？行了吧！

小魔女：魔法师，您是怎么做到的呢？

魔法师：空格键在网页中属于特殊字符，需要插入，这一章，将详细讲解网页中的文字的添加以及格式设置，记住，小魔女，一定要认真听哟。

小魔女：嗯，我都拿出笔记本了，就等你讲解呢。

6.1 添加网页文本

文字是网页中必不可少的元素，也是运用最为广泛的元素之一，通过它传递信息是其他任何一种网页元素无法替代的，从某种意义上说文字是网页存在的基础。

6.1.1 一般文本的添加

在 Dreamweaver CS3 中为网页添加一般文本的方法和在其他软件（如记事本、Word）中添加一样，常用的有两种方法，分别介绍如下：

- **直接输入文本：** 将光标插入点定位在需添加文本的位置，打开所需的输入法直接输入文本。如图 6-1 所示为正在输入的文本。
- **从其他文档中复制文本：** 在其他文档中选中需复制的文字，按【Ctrl+C】键将其复制到剪贴板，将光标定位到网页中需添加文本的位置，按【Ctrl+V】键粘贴文本。

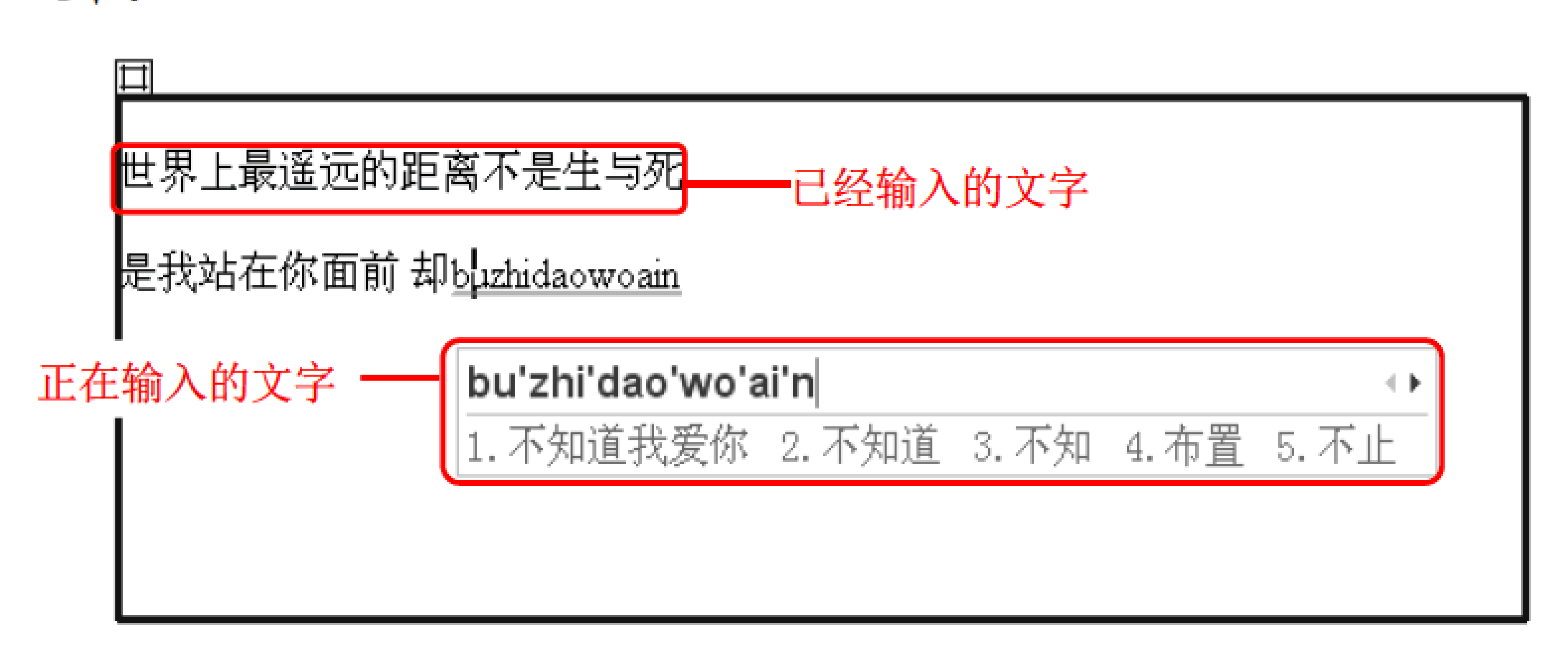


图 6-1 输入文字

6.1.2 特殊字符的添加

在 Dreamweaver CS3 中编辑文本时，有许多字符是无法通过键盘输入的，如注册符号®、版权符号©和商标™ 等。下面以插入“商标™ ”为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1 将光标插入点定位到所需位置。

步骤 2 选择“文本”选项卡，将出现文本的许多工具，如图 6-2 所示。



图 6-2 “文本”选项卡

步骤 3 单击 按钮弹出如图 6-3 所示的下拉菜单，选择所需的符号即可，如™ 商标。



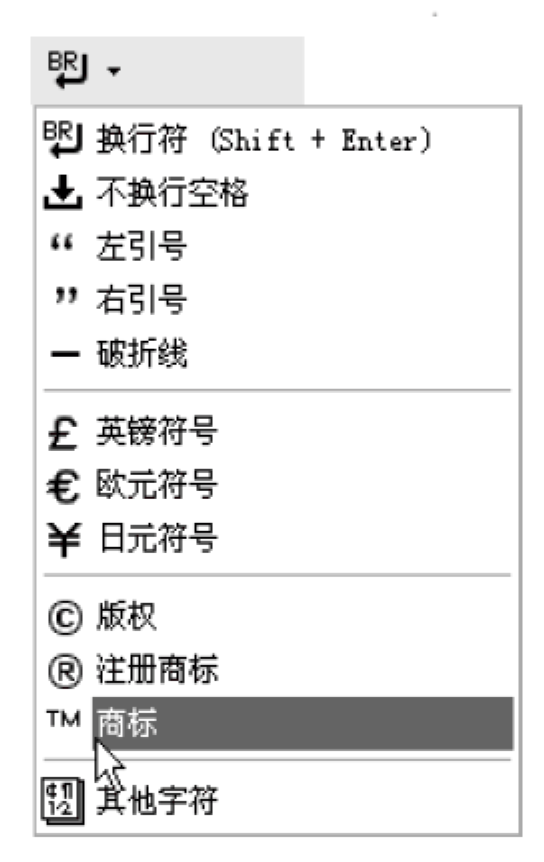


图 6-3　选择特殊符号



魔法档案

如果“文本”工具栏被浮动面板挡住了一部分，可以将浮动面板暂时隐藏。

6.1.3　在字符间添加空格

在网页中添加文本的时候，或许有读者按了很多次的空格键，却出现一个空格，出现这种情况的原因是 Dreamweaver CS3 中的文档格式都是以 HTML 的形式存在的，而 HTML 文档只允许字符间有一个空格，如果要在文档中添加多个空格可单击“文本”栏的 按钮，选择“不换行空格”命令，需要几个空格，就选择几次。也可以选择【插入记录】/【HTML】/【特殊字符】/【不换行空格】命令为网页文本添加空格。







魔力测试

新建一个网页，然后在网页中添加 4 个空格键，再随意输入文本，最后将其保存。

6.1.4　水平线的插入

在网页中文本和对象都比较多，有时为了美观，可用水平线将其分隔开来，使用段落




区分更明显。

1. 添加水平线

在编辑窗口中将光标插入点定位到所需位置，选择【插入记录】/【HTML】/【水平线】命令即可添加水平线。也可将“插入”栏切换到“HTML”插入栏，单击按钮添加水平线。如图 6-4 所示为在网页中添加的一条水平线。

泰戈尔

水平线将标题和正文分开

泰戈尔出生于印度加尔各答一个受到良好教育的富裕家庭，他的父亲是一位地方的印度教宗教领袖。在外国，泰戈尔一般被看作是一位诗人，而很少被看做一位哲学家，但在印度，这两者往往是相同的。在他的诗中含有深刻的宗教和哲学的见解。对泰戈尔来说，他的诗是他奉献给神的礼物，而他本人是神的求婚者。他的诗在印度享有史诗的地位。他本人被许多印度教徒看作是一个圣人。除诗外泰戈尔还写了小说、小品文、游记、话剧和 2000 多首歌曲。他的诗歌主要是孟加拉语写成的，在孟加拉语地区，他的诗歌非常普及。

图 6-4　网页中的水平线

2. 修改水平线

默认的水平线可能满足不了用户的要求，当用户在网页中添加了水平线以后，还可以对其进行修改。修改水平线的方法是：选中要修改的水平线，此时“属性”面板如图 6-5 所示。在“宽”和“高”文本框中可设置水平线的宽度和高度值；在“对齐”下拉列表框中设置水平线的对齐方式，如左对齐、居中对齐、右对齐等；选中☑阴影(S)复选框，可为水平线添加阴影效果。



图 6-5　“属性”面板


魔法档案

可以用图形软件制作一些独具特色的矩形条，然后用插入图形的方法插入到页面中作为水平线使用，这样可使水平线的形状更加丰富。

6.1.5　日期的添加

在 Dreamweaver CS3 中可方便地插入当前日期或时间，其方法是：将光标插入点定位到所需位置，选择【插入记录】/【日期】命令，弹出“插入日期”对话框，如图 6-6 所示。







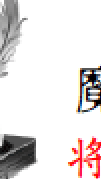
在其中可设置星期格式、日期格式和时间格式。选中☑储存时自动更新复选框可在每次保存文档时都更新插入的日期。完成设置后单击对话框中的确定按钮关闭对话框即可。如图 6-7 所示为添加了日期时间的网页。



图 6-6　“插入日期”对话框

功夫熊猫 播放时间：2008年6月27日 星期五 10:35

图 6-7　网页中插入的日期和时间



魔法档案

将“插入”栏切换到“常用”工具栏，单击“插入日期”按钮也可弹出“插入日期”对话框。



魔力测试

新建一个网页，试试如何在网页中添加水平线和插入当前时间。

6.1.6　网页中文本的换行与分段

在网页中文本换行可按【Shift+Enter】键，也可选择【插入】/【HTML】/【特殊字符】/【换行符】命令，分段可直接按【Enter】键，它们之间的区别在于，换行行距小一些，分段行距大一些。

6.2　设置文本的超链接

“超链接”这个词语，也许大家并不陌生，它是另一个网页或者其他对象的入口，通过它可以将整个网站或者整个 Internet 连接成一个整体。

6.2.1　创建文本一般超链接

一般超链接按路径分为绝对超链接和相对超链接，前者是针对整个 Internet 的链接，后者是本站之间的网页链接。下面以创建相对超链接为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1　选择需添加超链接的文本。

步骤 2　单击“属性”面板中“超链接”下拉列表框后的按钮，如图 6-8 所示，弹出“选择文件”对话框，如图 6-9 所示，在该对话框的“查找范围”下拉列表框中选择所需文档保存的位置，然后选择所需的文档。







图 6-8　选择需要链接的文字　　　　图 6-9　“选择文件”对话框

步骤 3　在“相对于”下拉列表框中选择“文档”选项，为文档添加相对超链接。

步骤 4　单击 确定 按钮关闭对话框，在“属性”面板的“目标”下拉列表中选择超链接网页打开的方式，如图 6-10 所示。至此，超链接创建完成。



图 6-10　“属性”面板



魔法档案

“属性”面板中的“目标”下拉列表中有_blank、_parent _self 和_top 4 个选项，其含义介绍如下：

- _blank 表示单击该超链接会重新启动一个浏览器窗口载入被超链接的网页。
- _parent 表示在上一级浏览器窗口显示超链接网页文档。
- _self 表示在当前浏览器窗口中显示被链接的网页文档。
- _top 表示在最顶端的浏览器窗口中显示链接的网页文档。

6.2.2　邮箱超链接

创建邮箱超链接的方式有两种，一种是通过“常用”工具栏创建超链接，另一种是通过“属性”面板创建超链接。

1.　通过“常用”工具栏创建超链接

通过“常用”工具栏创建超链接，具体操作如下：

步骤 1　选择要作为电子邮件链接的对象。

步骤 2　在“常用”工具栏中单击 按钮，弹出“电子邮件链接”对话框。









步骤 3 在该对话框的“文本”文本框中会自动显示选择的文本内容，在“E-mail”文本框中输入要链接的邮箱地址，如图 6-11 所示。

步骤 4 设置完成后单击 确定 按钮关闭对话框完成电子邮件超链接的创建。此时，“属性”面板中的“超链接”下拉列表框中变为超链接的邮箱地址。



小魔女，通过选择【插入记录】/【电子邮件链接】命令，也可弹出“电子邮件链接”对话框。



图 6-11　“电子邮件链接”对话框

2. 通过“属性”面板链接

这种方法很简单，选择需要链接的文本，然后在“链接”下拉列表框中输入“mailto:邮箱地址”即可，如“mailto:tanzunjun@126.com”。

6.3　让文本更具个性

文本是网页中最重要的内容，如果网页中的文本样式太单调，则会大大降低网页的外观效果，我们可以通过对网页文本格式的设置使文本更加美观，让网页更具魅力。

6.3.1　通过“属性”面板设置文本格式

在“属性”面板中，可以设置文本的字体、大小、加粗等一系列的格式，具体操作如下：

步骤 1 新建一个网页，通过布局绘制一个 Div，在“CSS 样式”面板里，将“Ap div1”命名为“weiyi”，然后在层中输入文字，如图 6-12 所示。

步骤 2 选择所有的文字，在“字号”下拉列表中选择“18”号；单击“加粗”按钮 **B**，将字体加粗；单击“颜色”按钮，在弹出的列表中选择“红色”，或者在后面的列表框中输入“#CC0000”。

步骤 3 选择文本“摸鱼儿—雁邱词”，在“属性”面板中设置用户喜欢的格式，用同样的方法，选择文本“元好问”，将字体设置成“18”、加粗，制作完成后效果如图 6-13 所示。

魔法档案

通过“属性”面板设置字体、字号、颜色等属性时网页代码容易紊乱，冗余代码偏多，制作简单网页的用户可用此方法，因为它的代码偏少，不用考虑过多的情况。对于大篇幅的网页此方法不是最合理的，在下一节中，将讲解更优秀的设置方法。



图 6-12　输入文本

摸鱼儿-雁邱词
元好问
问世间情是何物，直教生死相许。
天南地北双飞客，老翅几回寒暑。
欢乐趣，离别苦，就中更有痴儿女。
君应有语，渺万里层云，千山暮雪，只影向谁去。
横汾路，寂寞当年箫鼓，荒烟依旧平楚。
招魂楚些何嗟及，山鬼暗啼风雨。
天也妒，未信与，莺儿燕子俱黄土。
千秋万古，为留待骚人，狂歌痛饮，来访雁邱处。

图 6-13　设置文本

6.3.2　设置优秀的网页文本格式

6.3.1 节中所讲解的格式设置方法，实际上它也自动生成 CSS 代码，但是那样代码会偏多，设置一次，就会增加几行 CSS 代码，而且样式名都是默认的，不易辨认。通过“CSS 样式”面板设置文本格式可以让代码规范，减少冗余代码，便于管理。具体操作如下：

步骤 1　新建一个网页，通过布局绘制一个 Div，然后在“CSS 样式”面板里，将“Ap div1”命名为“ceng”，然后在层中输入文字。

步骤 2　在“CSS 样式”面板里选择“ceng”样式，右击选择命令，在“CSS 规则定义”对话框中设置背景为“黑色”，字体颜色为“白色”，字号为“16 号”，字体设置为“黑体”，设置完成后，单击 确定 按钮，如图 6-14 所示。

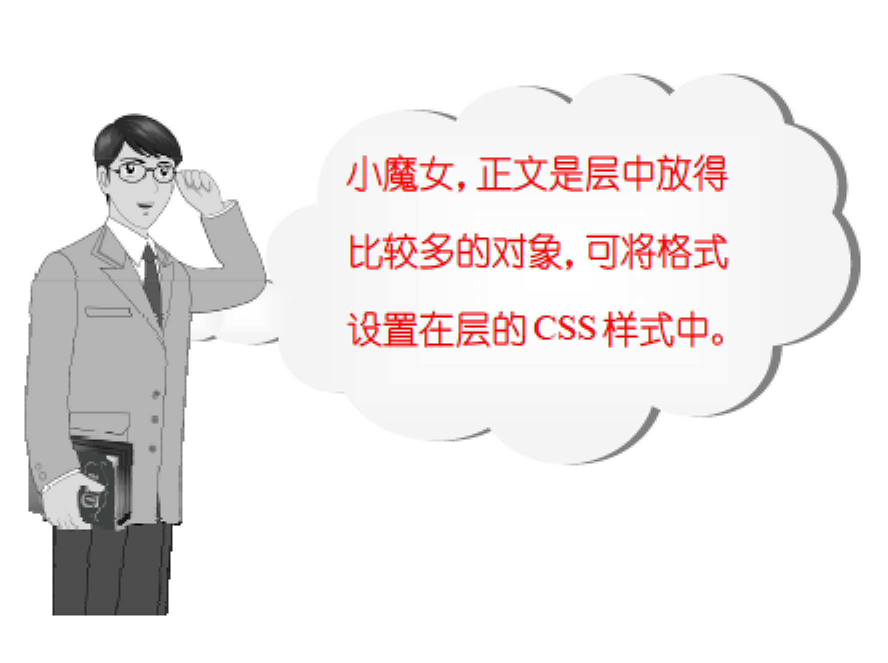




图 6-14　设置格式

步骤 3　选择文本“匆匆”，选择“文本”选项卡，单击“标题 1”按钮 h1，字体将自动增大，单击“属性”面板中的“居中”按钮，如图 6-15 所示。





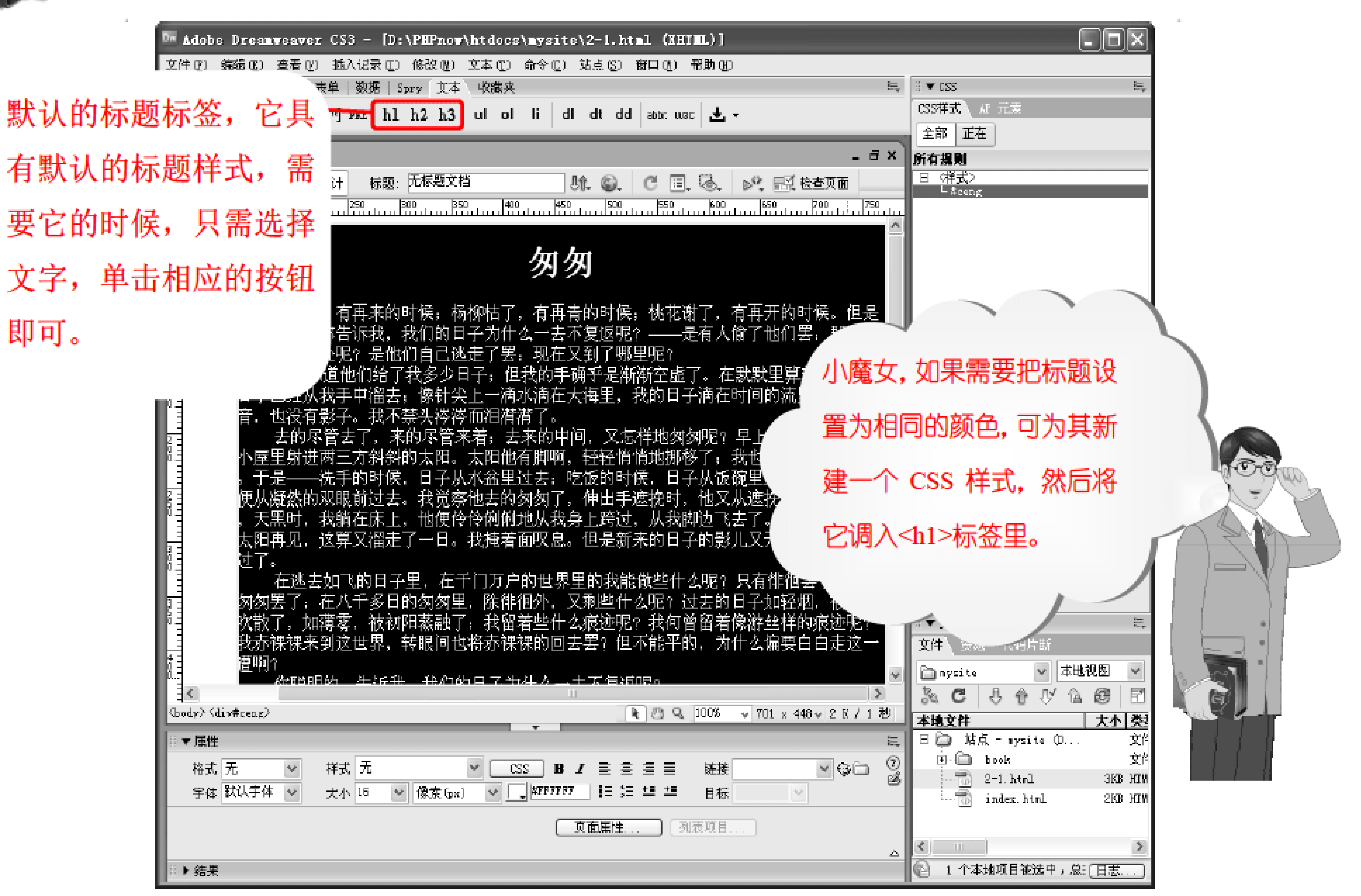


图 6-15　设置后的效果

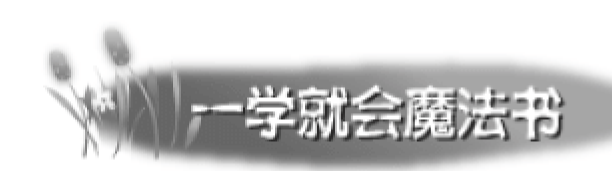
步骤 4　设置完成将其保存，得到最终效果（光盘:\最终效果\第 6 章\文字.html）。

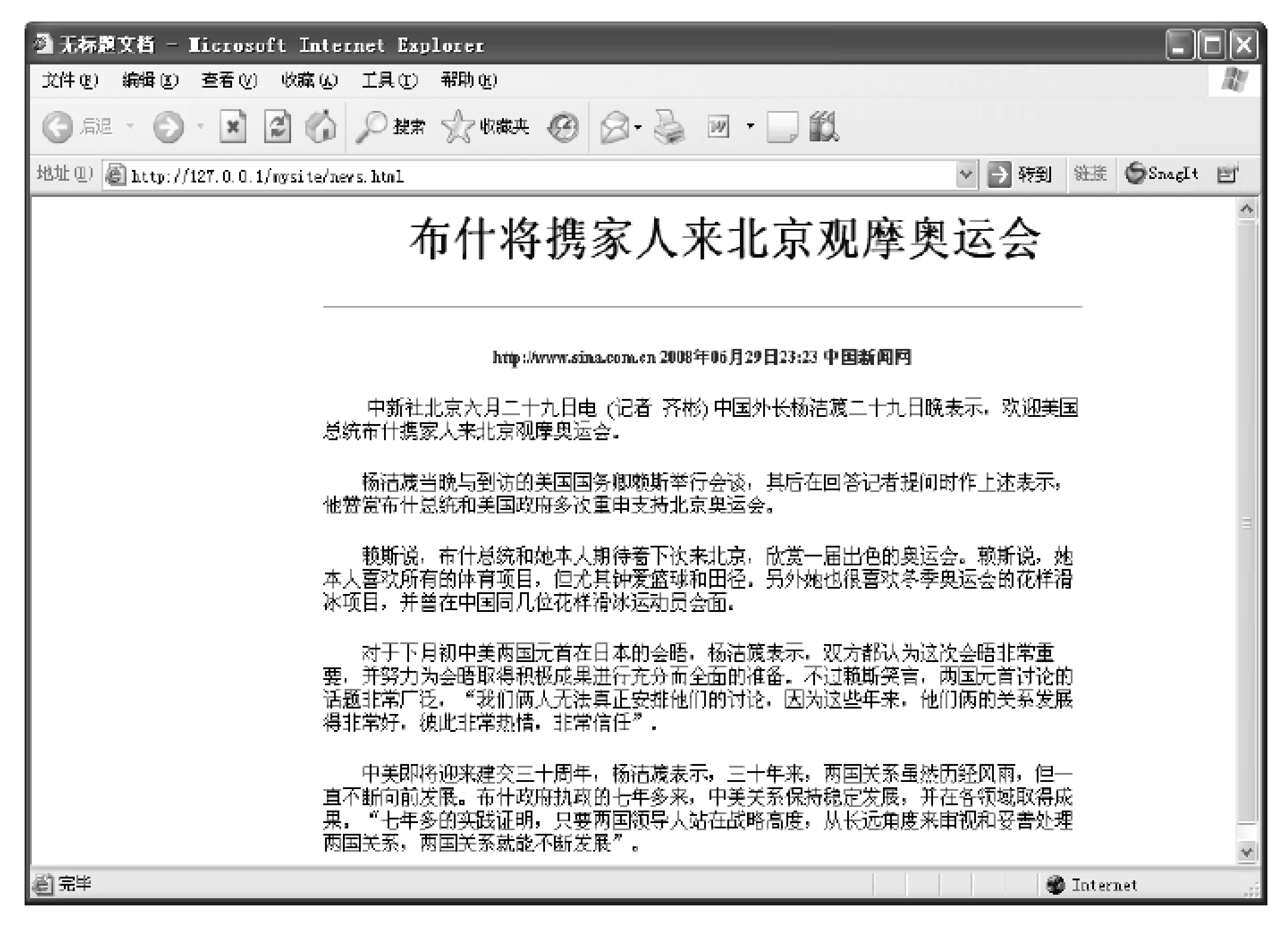
魔法档案

设置完成后，用户如需对文字的属性进行设置，可在"属性"面板中进行。在 HTML 代码中，一般放在首标签里，如<h1 align="center" >，"center"是居中，"left"是左对齐，"right"是右对齐，"align="justify""是两端对齐，用户在"属性"面板中设置了相应的对齐方式，align 的值会发生相应的更改。

6.4　典型实例——一个新闻页的设计

本章学习了设计网页的文字、文字的单独格式、文字的段落，实际上是学习文字在页面中的排版。文字在网页中的排版是基于布局的，只有布局完成后，设置的文字格式才有意义。布局相当于网页的必要容器，而文字是放在容器中的一个常用对象。在网站中新闻排版是非常有用的文字排版模式，大多数网站都离不开它，通过新闻排版的扩展，几乎涉及到网页排版的所有方法，足以让初学者解决网页中的文字格式问题，最终效果如图 6-16 所示（光盘:\最终效果\第 6 章\news.html）。





布什将携家人来北京观摩奥运会

http://www.sina.com.cn 2008年06月29日23:23 中国新闻网

中新社北京六月二十九日电（记者 齐彬）中国外长杨洁篪二十九日晚表示，欢迎美国总统布什携家人来北京观摩奥运会。

杨洁篪当晚与到访的美国国务卿赖斯举行会谈，其后在回答记者提问时作上述表示，他赞赏布什总统和美国政府多次重申支持北京奥运会。

赖斯说，布什总统和她本人期待着下次来北京，欣赏一届出色的奥运会。赖斯说，她本人喜欢所有的体育项目，但尤其钟爱篮球和田径，另外她也很喜欢冬季奥运会的花样滑冰项目，并曾在中国同几位花样滑冰运动员会面。

对于下月初中美两国元首在日本的会晤，杨洁篪表示，双方都认为这次会晤非常重要，并努力为会晤取得积极成果进行充分而全面的准备。不过赖斯笑言，两国元首讨论的话题非常广泛，“我们两人无法真正安排他们的讨论，因为这些年来，他们俩的关系发展得非常好，彼此非常热情，非常信任”。

中美即将迎来建交三十周年，杨洁篪表示，三十年来，两国关系虽然历经风雨，但一直不断向前发展。布什政府执政的七年多来，中美关系保持稳定发展，并在各领域取得成果，“七年多的实践证明，只要两国领导人站在战略高度，从长远角度来审视和妥善处理两国关系，两国关系就能不断发展”。

图 6-16 最终效果

具体操作如下：

步骤 1 打开“news.html”文档（光盘:\素材\第 6 章\news.html），选择“CSS 样式”面板中的“ceng”样式并右击，在弹出的快捷菜单中选择“编辑”命令，如图 6-17 所示。

步骤 2 在“分类”列表框中选择“类型”选项，在“大小”下拉列表框中选择“14”，单击 确定 按钮，如图 6-18 所示。

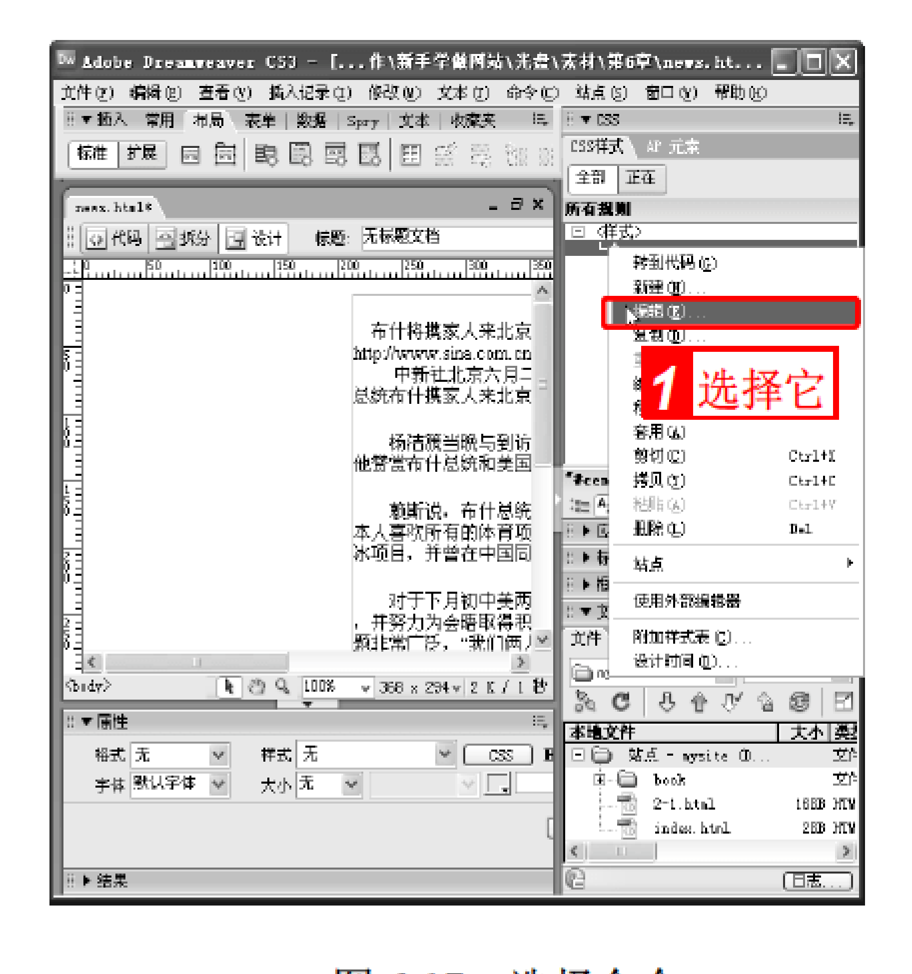


图 6-17 选择命令

图 6-18 设置参数

步骤 3 将鼠标光标停留在网站地址处，按【Shift+Enter】键换行，选择文本“布什将携家人来北京观摩奥运会”，选择“文本”选项卡，单击“标题 1”按钮 hl，然后单击“属性”面板中的“居中”按钮，如图 6-19 所示。

步骤 4 选择标题文本并右击，在弹出的快捷菜单中选择【CSS 样式】/【新建】命令，




如图 6-20 所示。

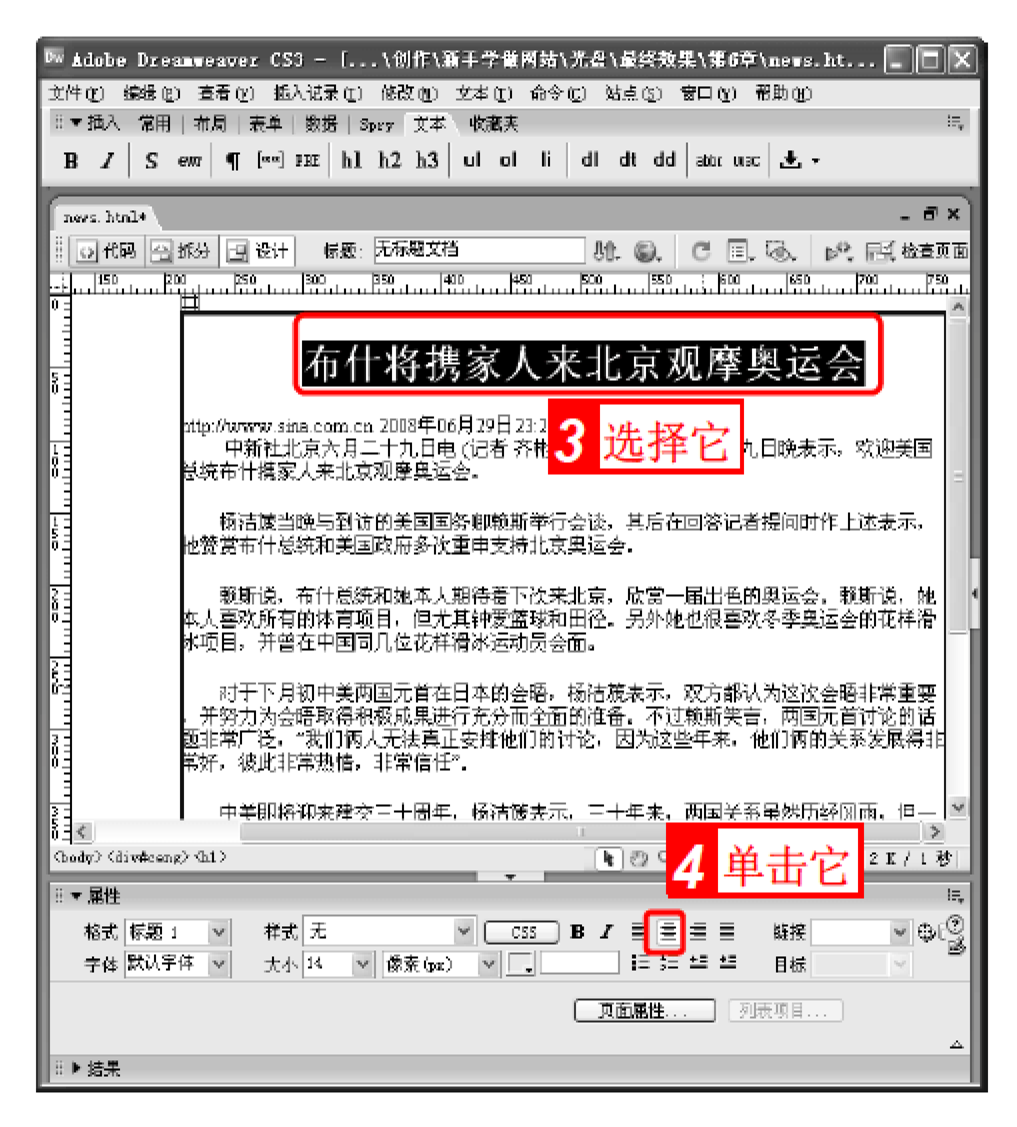


图 6-19　设置标题

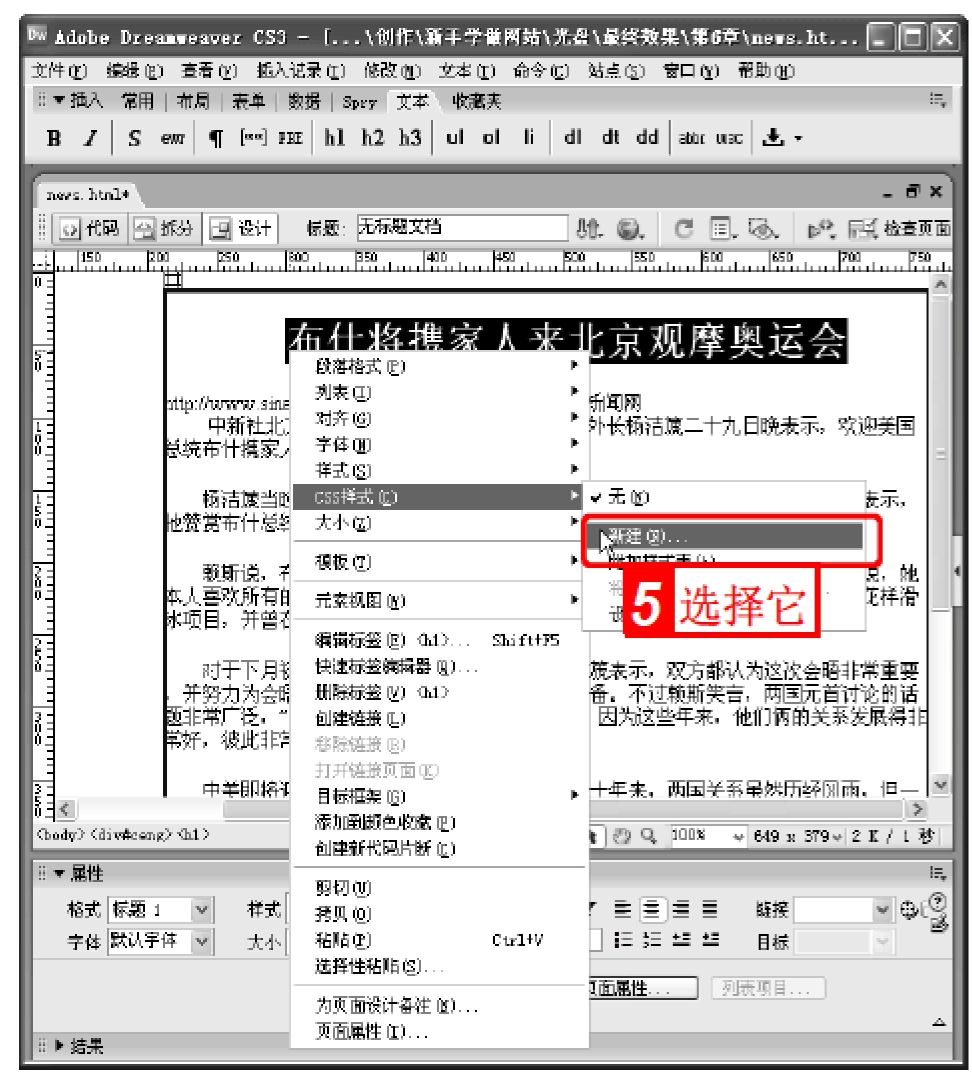


图 6-20　新建“CSS 样式”

步骤 5　在弹出的对话框中选中◎高级（ID、伪类选择器等）(A)单选按钮，选中◎仅对该文档单选按钮，单击 确定 按钮，如图 6-21 所示。

步骤 6　在弹出的“CSS 规则定义”对话框中将颜色设置成“浅蓝色（#000099）”，单击 确定 按钮，如图 6-22 所示。

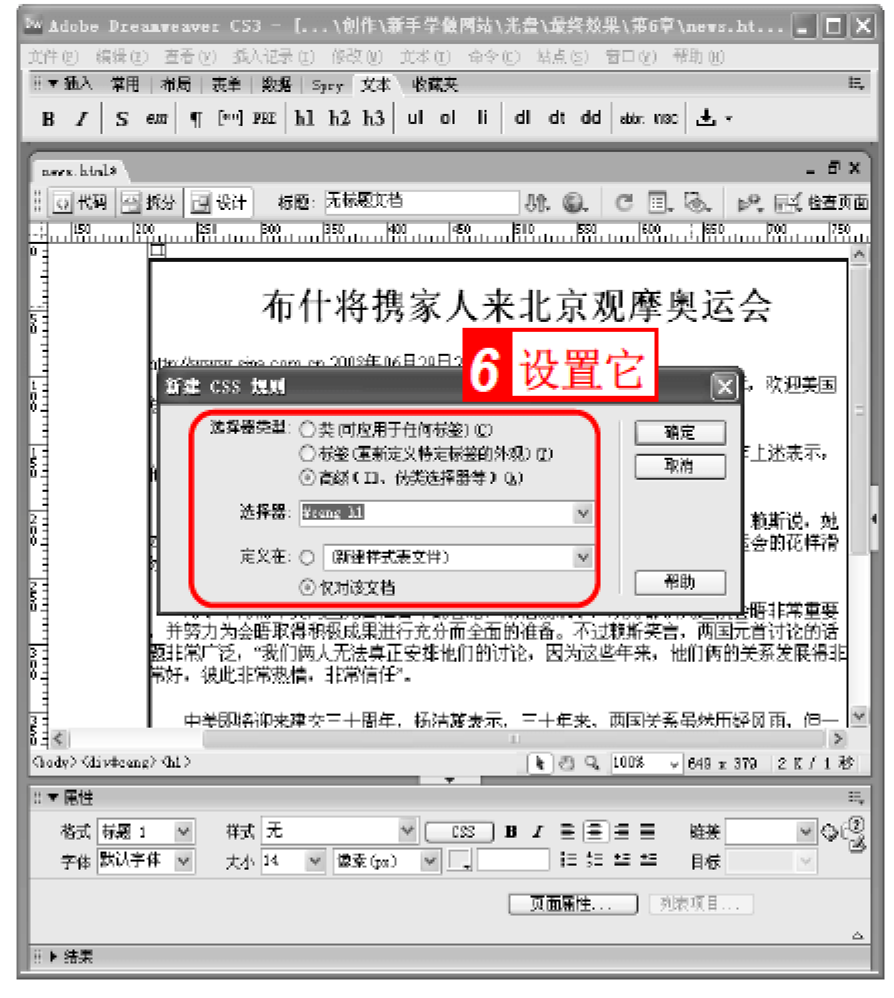


图 6-21　新建规则

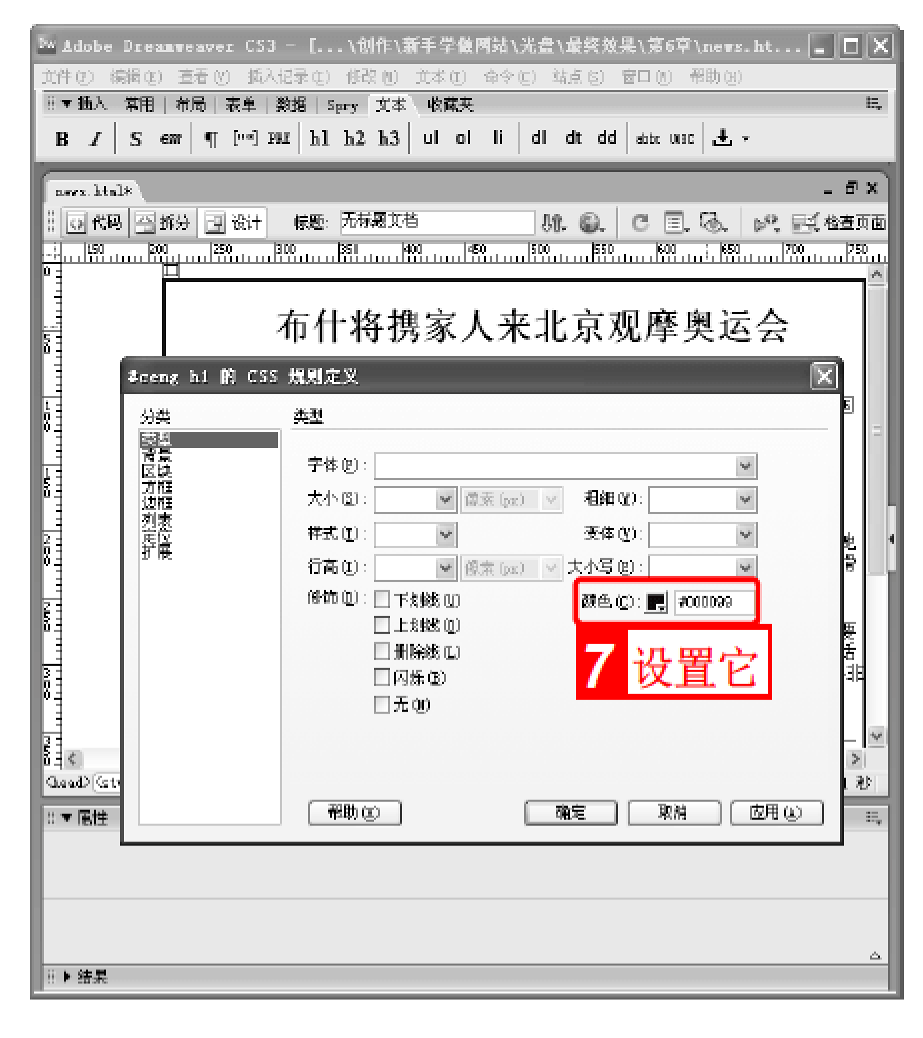


图 6-22　定义样式

步骤 7　将鼠标光标停留在标题的末尾，按【Shift+Enter】键换行，选择【插入记录】/【HTML】/【水平线】命令，如图 6-23 所示。

步骤 8 选择插入的水平线，在“属性”面板的“高”文本框中输入“1”，单击【Enter】键，如图 6-24 所示。

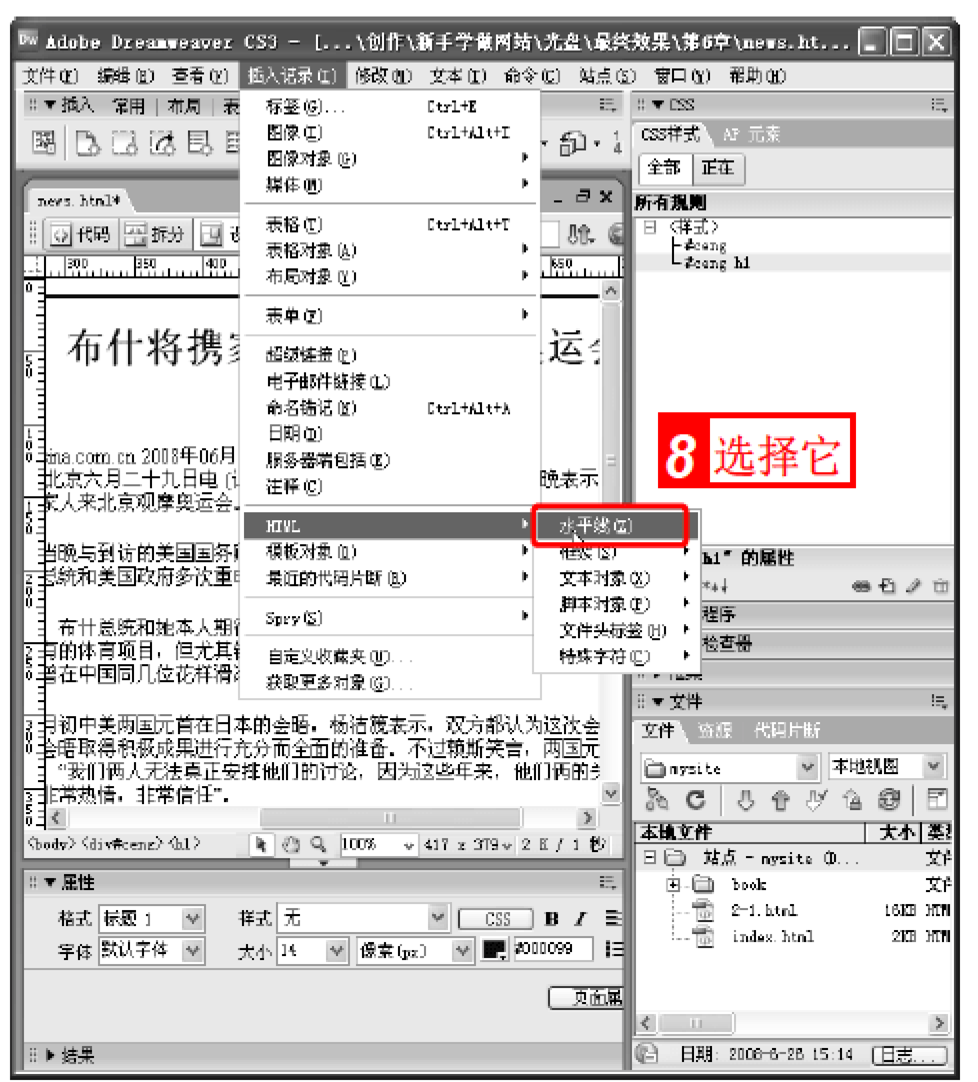


图 6-23 插入水平线

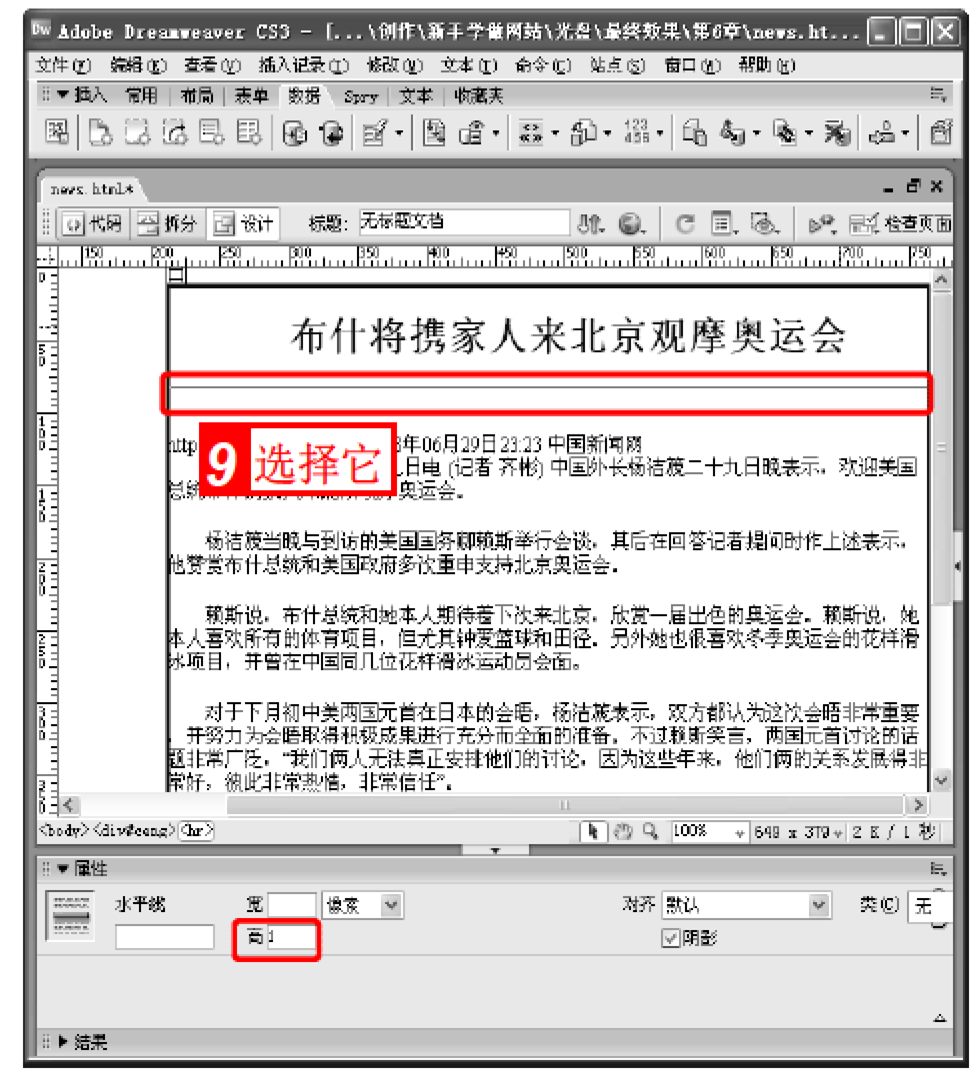
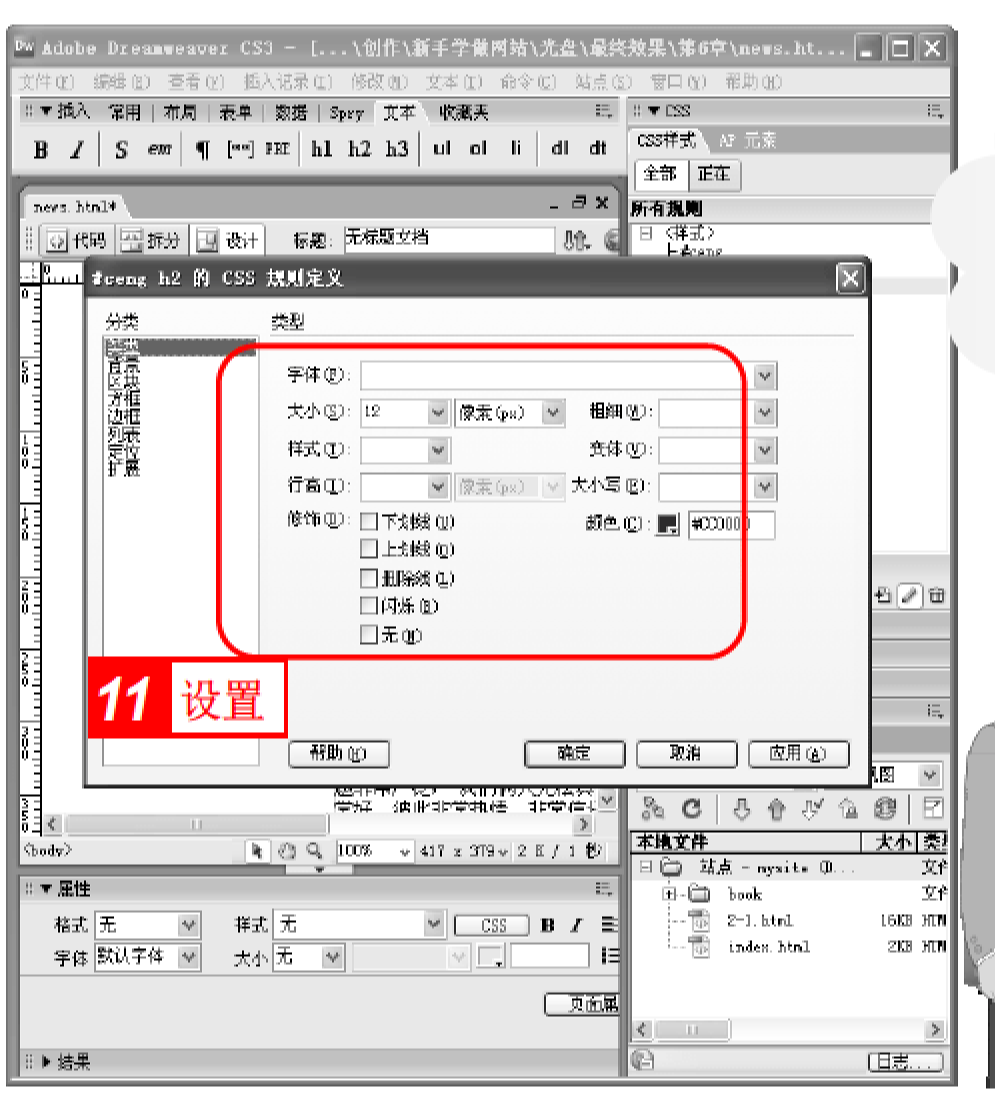


图 6-24 设置水平线

步骤 9 选择水平线下的第一行文字，然后在“文本”选项卡下单击“标题 2”按钮**h2**，在属性面板中单击“居中”按钮，用相同的方法建一个 CSS 样式表，将字体大小设置为“12”号，然后将文字颜色设置成“#CC0000”，单击 确定 按钮，如图 6-25 所示。



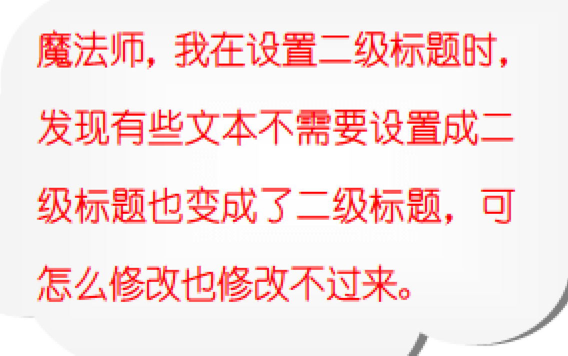




图 6-25 设置二级标题





步骤 10 按【F12】键预览网页效果，得到如图 6-16 所示的最终效果。

6.5　常见问题解答

：魔法师，在一个网页中，如果正文内容的格式一样，一级标题的格式也一样，是不是只需设置一个样式就可以了？

：是的，CSS 样式具备一次编写多次调用的功能，对于文本自然也不例外，能设置一次完成的，绝不设置第二次。

：魔法师，在一个<div>标签中通过 CSS 样式，将字体设置成了红色，在这个标签有一个<P>标签，将字体设置成了黑色，字体将显示什么颜色？

：这个问题是十分简单的，CSS 样式采取就近原则，不仅是对字体，对图片、对布局等一切都有这个属性。因此，这样设置的字体将会显示黑色，如果<P>标签没有定义，它就显示红色。

6.6　过 关 练 习

（1）新建一个网页，在编辑区的中央绘制一个层，然后在层中输入李白的《蜀道难》，要求是用键盘输入，不能通过复制的方式。在输入的过程中，熟练运用空格、换行、分段等操作，输入完成后的效果如图 6-26 所示（光盘:\最终效果\第 6 章\sdn.html）。

蜀道难

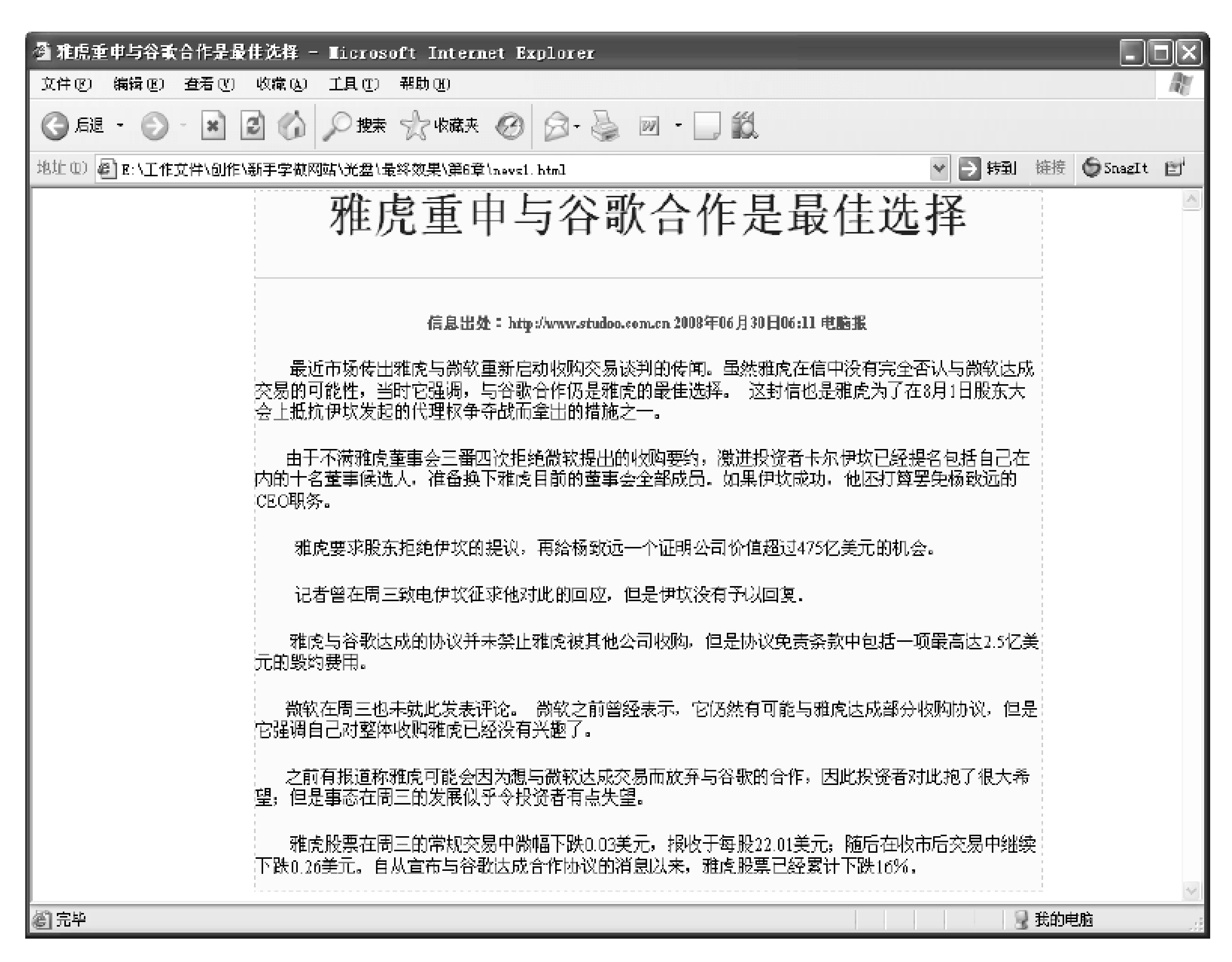
李白

噫吁嚱！危乎高哉！蜀道之难，难于上青天！蚕丛及鱼凫，开国何茫然！尔来四万八千岁，不与秦塞通人烟。西当太白有鸟道，可以横绝峨眉巅。地崩山摧壮士死，然后天梯石栈相钩连。上有六龙回日之高标，下有冲波逆折之回川。黄鹤之飞尚不得过，猿猱欲度愁攀援。青泥何盘盘，百步九折萦岩峦。扪参历井仰胁息，以手抚膺坐长叹。问君西游何时还？畏途巉岩不可攀！但见悲鸟号古木，雄飞雌从绕林间。又闻子规啼夜月，愁空山。蜀道之难，难于上青天，使人听此凋朱颜。连峰去天不盈尺，枯松倒挂倚绝壁。飞湍瀑流争喧豗，砯崖转石万壑雷。其险也若此，嗟尔远道之人胡为乎来哉！剑阁峥嵘而崔嵬，一夫当关，万夫莫开。所守或匪亲，化为狼与豺。朝避猛虎，夕避长蛇，磨牙吮血，杀人如麻。锦城虽云乐，不如早还家。蜀道之难，难于上青天，侧身西望长咨嗟！

图 6-26　最终效果

（2）新建一个网页，在编辑区的中央绘制一个层，然后将记事本 news1.txt（光盘:\

素材\第 6 章\news1.txt）的内容复制过来，然后调整其格式，让这篇文稿整齐有序的排列，完成后的效果如图 6-27 所示（光盘:\最终效果\第 6 章\news1.html）。



雅虎重申与谷歌合作是最佳选择

信息出处：http://www.studoo.com.cn 2008年06月30日06:11 电脑报

最近市场传出雅虎与微软重新启动收购交易谈判的传闻。虽然雅虎在信中没有完全否认与微软达成交易的可能性，当时它强调，与谷歌合作仍是雅虎的最佳选择。 这封信也是雅虎为了在8月1日股东大会上抵抗伊坎发起的代理权争夺战而拿出的措施之一。

由于不满雅虎董事会三番四次拒绝微软提出的收购要约，激进投资者卡尔伊坎已经提名包括自己在内的十名董事候选人，准备换下雅虎目前的董事会全部成员。如果伊坎成功，他还打算罢免杨致远的CEO职务。

雅虎要求股东拒绝伊坎的提议，再给杨致远一个证明公司价值超过475亿美元的机会。

记者曾在周三致电伊坎征求他对此的回应，但是伊坎没有予以回复。

雅虎与谷歌达成的协议并未禁止雅虎被其他公司收购，但是协议免责条款中包括一项最高达2.5亿美元的毁约费用。

微软在周三也未就此发表评论。 微软之前曾经表示，它仍然有可能与雅虎达成部分收购协议，但是它强调自己对整体收购雅虎已经没有兴趣了。

之前有报道称雅虎可能会因为想与微软达成交易而放弃与谷歌的合作，因此投资者对此抱了很大希望；但是事态在周三的发展似乎令投资者有点失望。

雅虎股票在周三的常规交易中微幅下跌0.03美元，报收于每股22.01美元；随后在收市后交易中继续下跌0.26美元。自从宣布与谷歌达成合作协议的消息以来，雅虎股票已经累计下跌16%。

图 6-27 最终效果



处理与优化网页中的图片

多媒体教学演示：45分钟



魔法师：小魔女，你又在做什么呢？

小魔女：我在想如何给网页添加图片呢。第6章的典型实例中，新闻的正文很好看，但是感觉整个网页空荡荡的。

魔法师：不错，网页中许多位置都需要用图片来点缀。

小魔女：魔法师，那如何插入和编辑图片呢？

魔法师：网页对图片有着特殊的要求，需要使用专门的图形图像处理软件来编辑。编辑完成后，将图片插入到网页中即可。

小魔女：那快点教教我吧！

7.1 认识 Photoshop CS3

Photoshop CS3 是一款优秀的图形图像处理软件，借助它用户可以随心所欲地制作网页图像。启动 Photoshop CS3 后，将自动打开其操作界面，其中主要包括标题栏、菜单栏、常用工具箱、属性栏、工作区和控制面板，如图 7-1 所示。

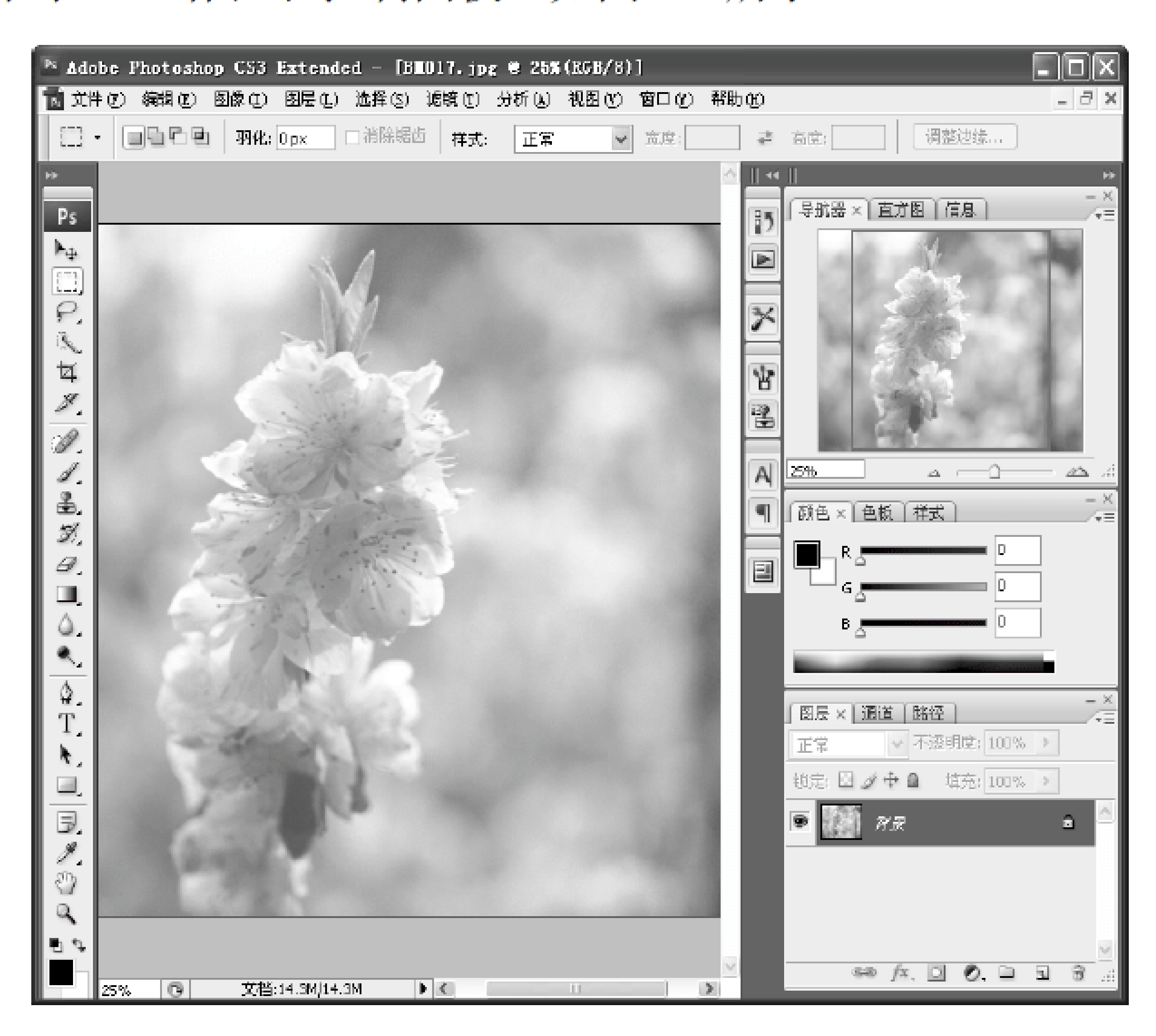


图 7-1　Photoshop 操作界面

7.2 调 整 图 像

网页中需要的图片通常是通过照相、扫描、素材库得到的，这些图片大小不一，往往不能满足我们的要求，这时就需要对图片进行调整。

7.2.1　调整图像的大小

选择【文件】/【打开】命令，打开需要调整的图像后，即可对其大小进行调整。具体操作如下：

步骤 1　打开任意一幅图像，选择【图像】/【图像大小】命令，如图 7-2 所示。

步骤 2　弹出“图像大小”对话框，在“像素大小”栏中输入所需数值即可改变图像大小，如这里在“宽度”文本框中输入“300”，因为默认是等比例缩放，设置后高度值也发生相应的变化，然后单击 确定 按钮，如图 7-3 所示。



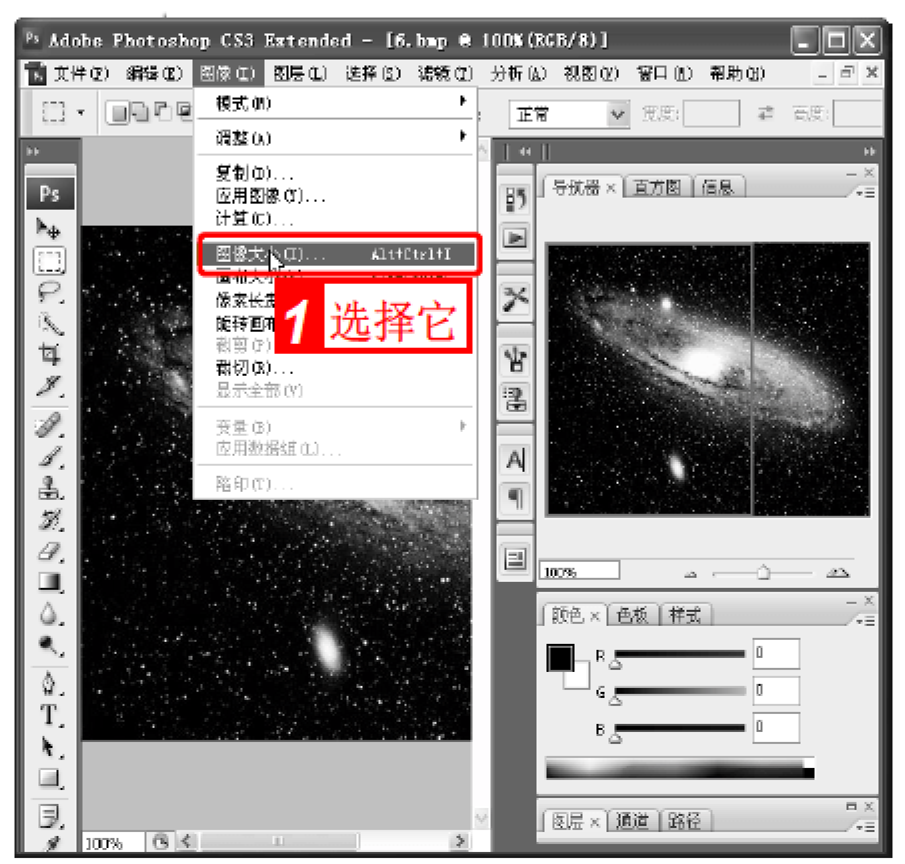



图 7-2　选择【图像】/【图像大小】命令

图 7-3　“图像大小”对话框



魔法档案

如果只想改变其高度或者宽度，只需在图 7-3 所示对话框中取消选中☑约束比例(C)复选框即可。

7.2.2　调整画布的大小

在编辑图像的过程中如果遇到画布不够用或者过大的情况，用户可以随时调整画布大小。调整画布大小的方法很简单，具体操作如下：

步骤 1　打开任意一幅图像，选择【图像】/【画布大小】命令，如图 7-4 所示。

步骤 2　弹出“画布大小”对话框，在“宽度”或者“高度”文本框中输入所需数值，然后在其后的下拉列表框中选择单位，单击“定位”栏中的按钮定位画布后，单击 确定 按钮，如图 7-5 所示。

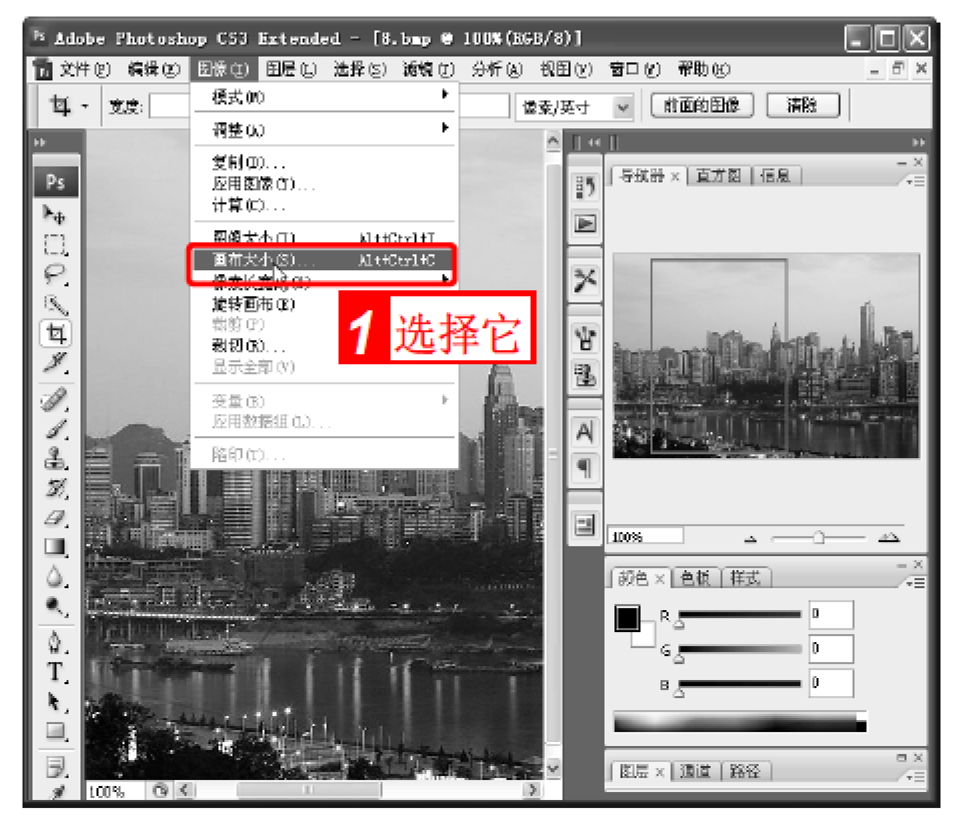


图 7-4　选择【图像】/【画布大小】命令

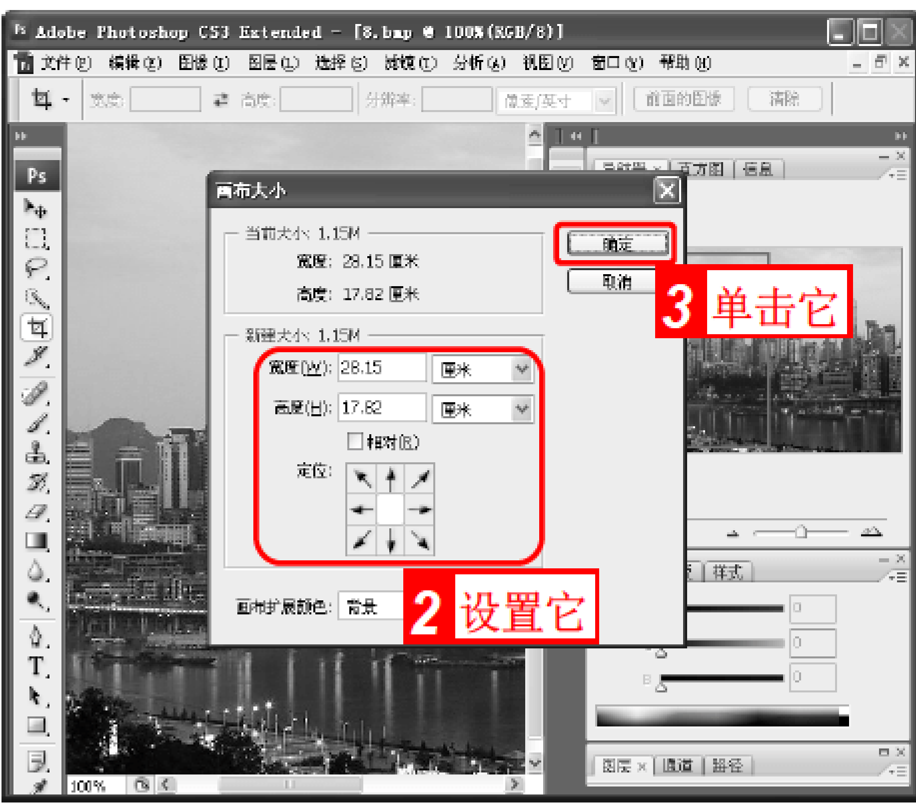


图 7-5　调整画布大小

7.3 建 立 选 区

在图像处理过程中，常常需要选择图像的部分内容，这时选区就派上用场了。通过创建选区可快速确定选择图像的范围，然后再对其进行编辑，如复制、粘贴、旋转、缩放等。

7.3.1 建立规则选区

在图像中会出现许多规则的对象，如圆和正方形之类的对象，通过建立规则选区可快速将其选中。在此以选中图像中的四边形为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1 打开需要编辑的图片，在常用工具箱中选择“矩形选框工具”，如图 7-6 所示。

步骤 2 将鼠标光标移动到工作中，以四边形左上角为起点向右下方拖动，拖动到右下角时释放鼠标，此时即可看到四边形已被框选住，并以虚线的形式闪动，如图 7-7 所示。

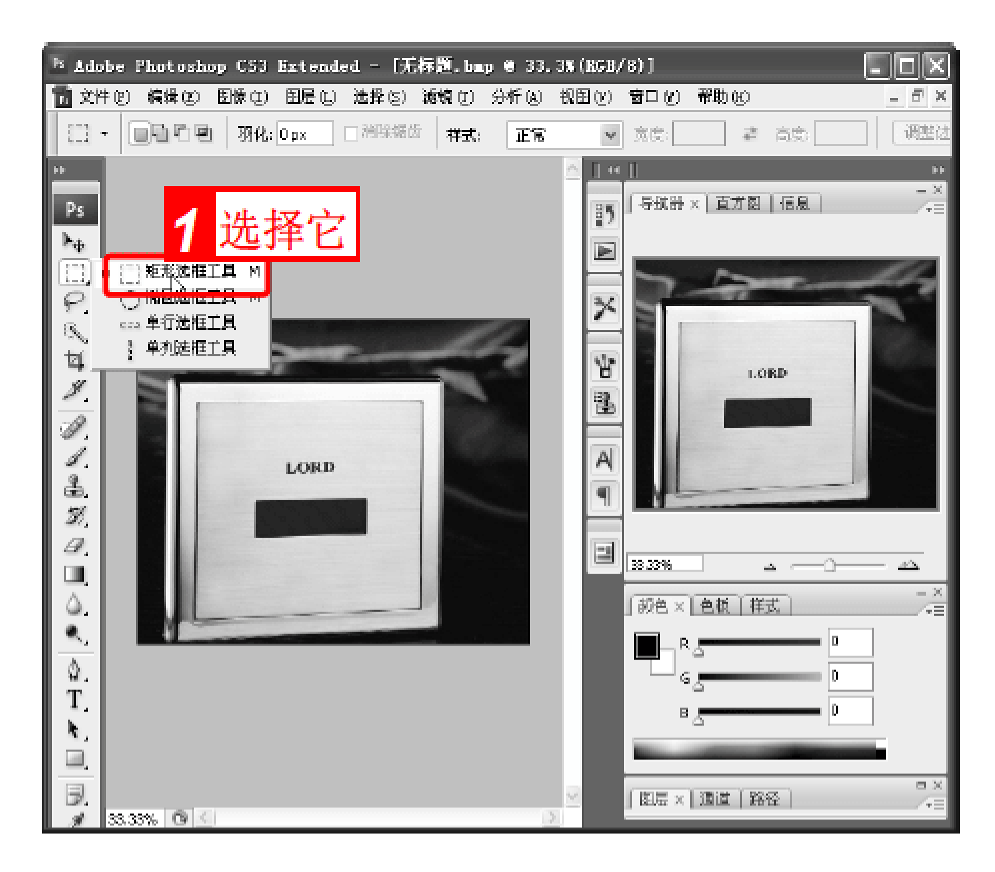


图 7-6 选择“矩形选框”工具

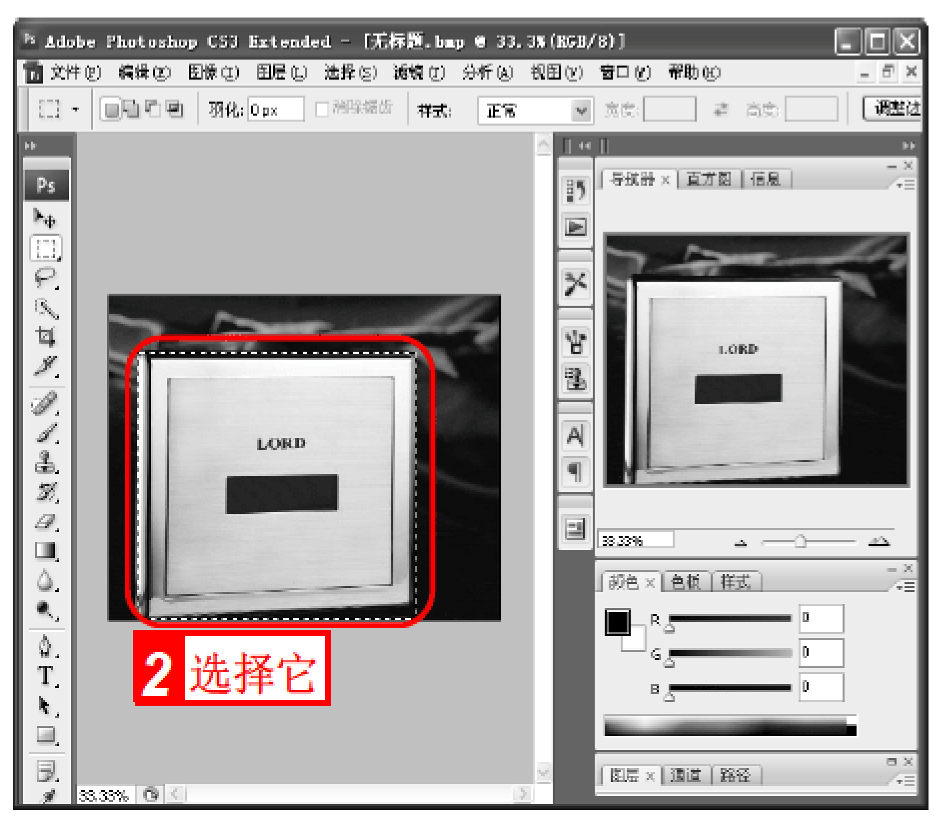


图 7-7 绘制选区

7.3.2 建立不规则选区

在图像的编辑过程中，90%的对象都是不规则的，需要想办法将其勾选出来。在常用工具箱中，Photoshop CS3 为建立不规则的选区提供了 5 个工具，分别是套索工具、多边形套索工具、磁性套索工具、快速选择工具和魔棒工具。下面以磁性套索工具为例，介绍建立不规则选区的方法。具体操作如下：

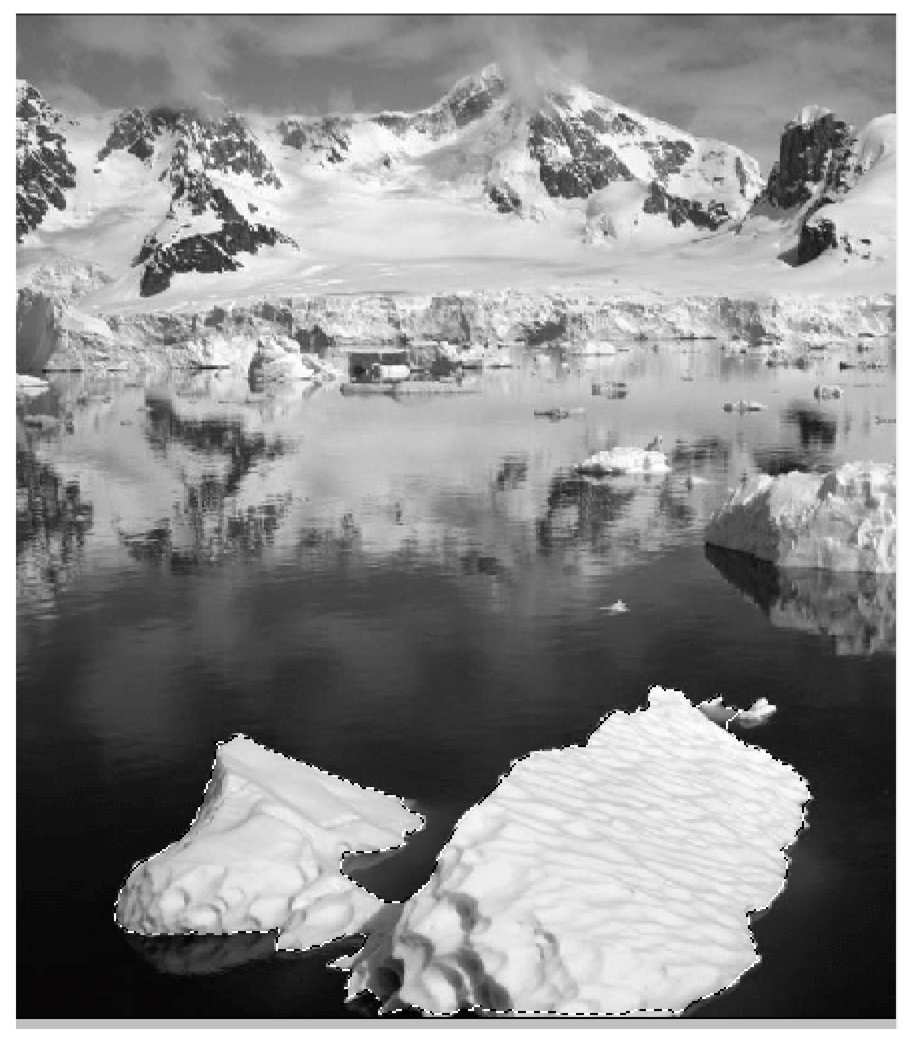
步骤 1 打开需要编辑的图像，在常用工具箱中选择磁性套索工具，如图 7-8 所示。

步骤 2 将鼠标光标移动到工作区中，以左上角为起点，沿着对象的轮廓移动，选择线将自动吸附在所选择的对象上，当起点和终点重合时，即可建立一个不规则的选区，如图 7-9 所示。






图 7-8　选择磁性套索工具


图 7-9　建立了不规则的选区


魔法档案

磁性套索工具是初学者比较常用的选择工具，初学者应该牢记它的使用方法。

7.4　图像的基本编辑

图像的复制、移动和删除是图像编辑中最常用的操作，通过复制和移动图像，可以快速创建多个相同的图像或改变图像的位置；而删除操作可以快速删除图像中不必要的部分，从而减小文件大小。

7.4.1　复制图像

复制图像的方法有两种：一种是使用“复制”和“粘贴”命令来复制选区中的图像；一种是通过快捷键来复制图像。下面通过这两种方法来复制图像，具体操作如下：

步骤 1　创建图像选区，然后选择【编辑】/【拷贝】命令或按【Ctrl+C】键，将所选取的图像区域复制到剪贴板中。

步骤 2　在需要复制的目标图像窗口中或同一个窗口中，选择【编辑】/【粘贴】命令或按【Ctrl+V】键粘贴图像，如图 7-10 所示为在同一个窗口中粘贴图像的情况，因为选区未取消，粘贴的图像被粘贴到选区中，故原始图像与复制的图像位置相同，使用移动工具将其移动一下位置就可看到复制的图像。

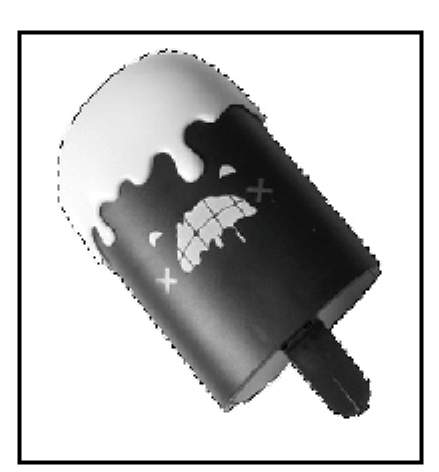




图 7-10　复制图像

魔法档案

如果按【Ctrl+D】键取消选区后再进行粘贴，则复制的图像与原始图像的位置会不同。除了上面这种复制图像的方法，还可通过“图层”面板复制。其方法是：选择需要复制的图层后右击，在弹出的快捷菜单中选择“复制图层”命令，在弹出的“复制图层”对话框中单击 确定 按钮即可。

7.4.2　移动图像

移动图像可以调整图像的位置，移动图像的方法比较简单，首先在工具箱中选择移动工具，然后将鼠标光标放在图像上，按住鼠标左键不放并拖动拖动到目标位置后释放鼠标即可。另外，选择移动工具后，按键盘上的光标键也可对图像进行各个方向的精确移动，与移动选区的方法相同。

7.4.3　删除图像

对于某些不需要的图像区域，可以将其删除。删除图像有两种方法，分别介绍如下。

- 选择需要删除的图像，然后选择【编辑】/【清除】命令。
- 按【Delete】键，可以清除该图像。

7.5　调整网页中图像的色彩

网页的色彩搭配十分重要，就如人们穿衣搭配一样。图像是网页中最重要的元素之一，在网页中有着举足轻重的地位。为了让图像与网页风格相吻合，就需要对图像的色彩进行调整。常用的调整命令有“匹配颜色”、“色相/饱和度”、“亮度/对比度”等，下面将详细讲解。

7.5.1　匹配颜色

使用“匹配颜色”命令可以将当前图像或当前图层中图像的颜色与它下一图层中的图像或其他图像文件中的图像相匹配，常用于图像合成中对两幅颜色相差较大的图像颜色进行匹配，具体操作如下：

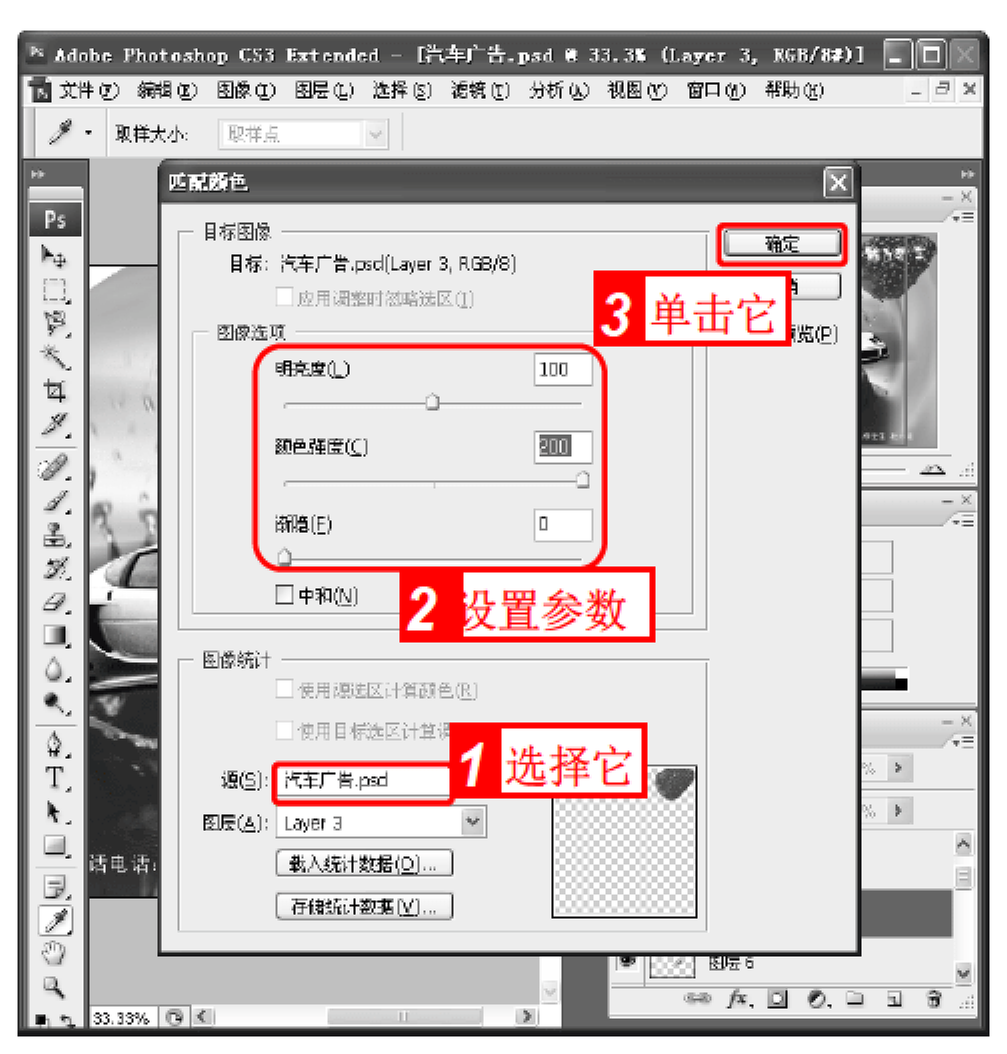




步骤 1　打开“汽车广告.psd”（光盘:\实例素材\第 7 章\汽车广告.psd），并选中要匹配颜色的图层（即要改变颜色的图层）。

步骤 2　选择【图像】/【调整】/【匹配颜色】命令，在弹出的“匹配颜色”对话框的“源”下拉列表框中选择要匹配的图像文件名称，这里是在同一个文件中进行匹配，故选择“汽车广告.psd”。在“图层”下拉列表中选择“匹配为”图层，观察舞台中图像的变化。

步骤 3　在“匹配颜色”对话框的“图像选项”栏中调整明亮度、颜色强度等，使匹配后的图像达到最佳效果，然后单击 确定 按钮，如图 7-11 所示。



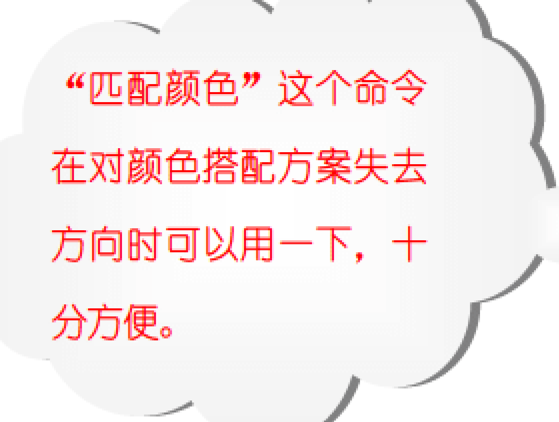




图 7-11　匹配颜色

7.5.2　调整色相/饱和度

想要将同一幅图像处理成不同的色相，但图像的色调不变时，可以使用“色相/饱和度”命令来完成。它可以调整图像中单个颜色的色相、饱和度和亮度。具体操作如下：

步骤 1　打开要调整色相/饱和度的图像，选择【图像】/【调整】/【色相/饱和度】命令，如图 7-12 所示。

步骤 2　弹出“色相/饱和度”对话框，选中☑着色(O)复选框，拖动“色相”、“饱和度”和“明度”下方的滑块至合适的位置，然后单击 确定 按钮即可，如图 7-13 所示。



魔法档案

在设置图像的色彩/饱和度时，一定要选中☑着色(O)复选框，选中后可以更好地编辑图像，还可以使用同一种颜色来置换原图像中的颜色。



图 7-12　选择“色相/饱和度”命令



图 7-13　调整色相/饱和度

7.5.3　调整亮度和对比度

使用“亮度/对比度”命令，可以很方便地将光线不足的图像调整得亮一些，或提升图像的对比度。具体操作如下：

步骤 1　打开图像文件后，选择要调整亮度或对比度的图像，再选择【图像】/【调整】/【亮度/对比度】命令，如图 7-14 所示。

步骤 2　弹出“亮度/对比度”对话框，拖动“亮度”和“对比度”下方的滑块或直接在其后的文本框中输入数值，然后单击 确定 按钮完成设置。如图 7-15 所示。

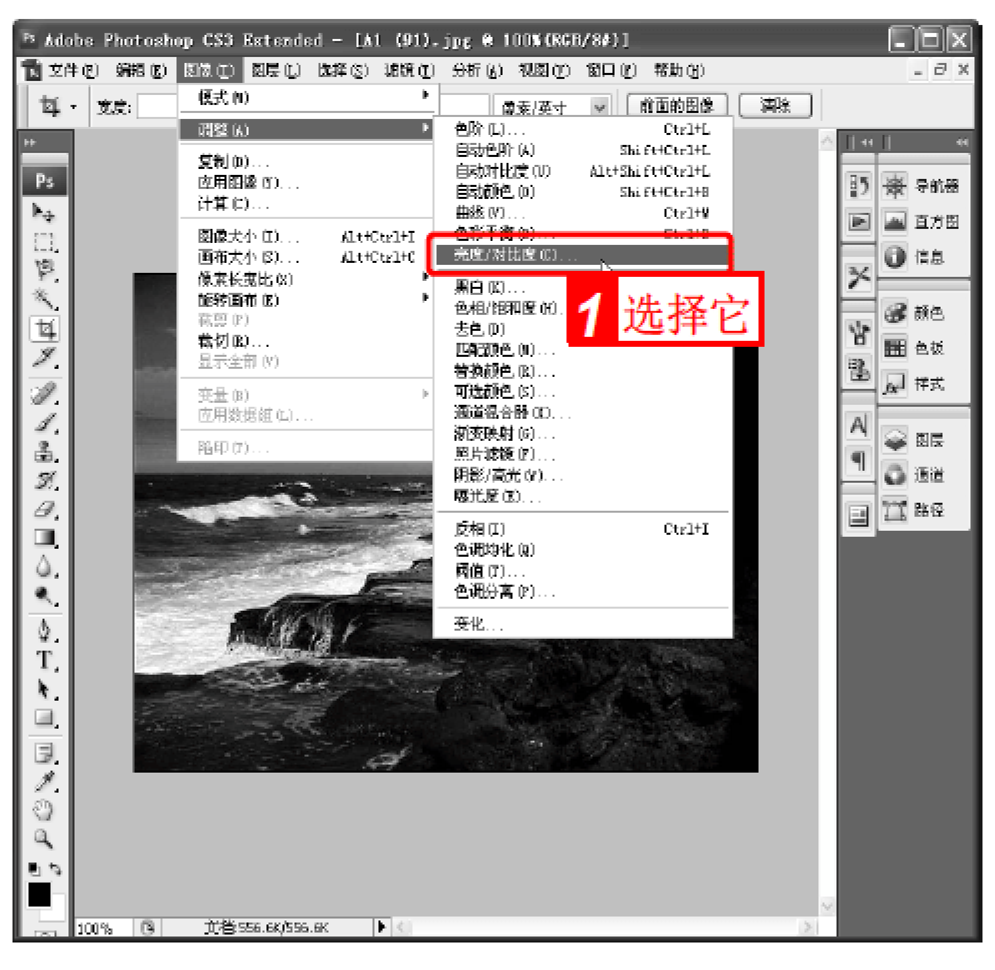


图 7-14　选择“亮度/对比度”命令

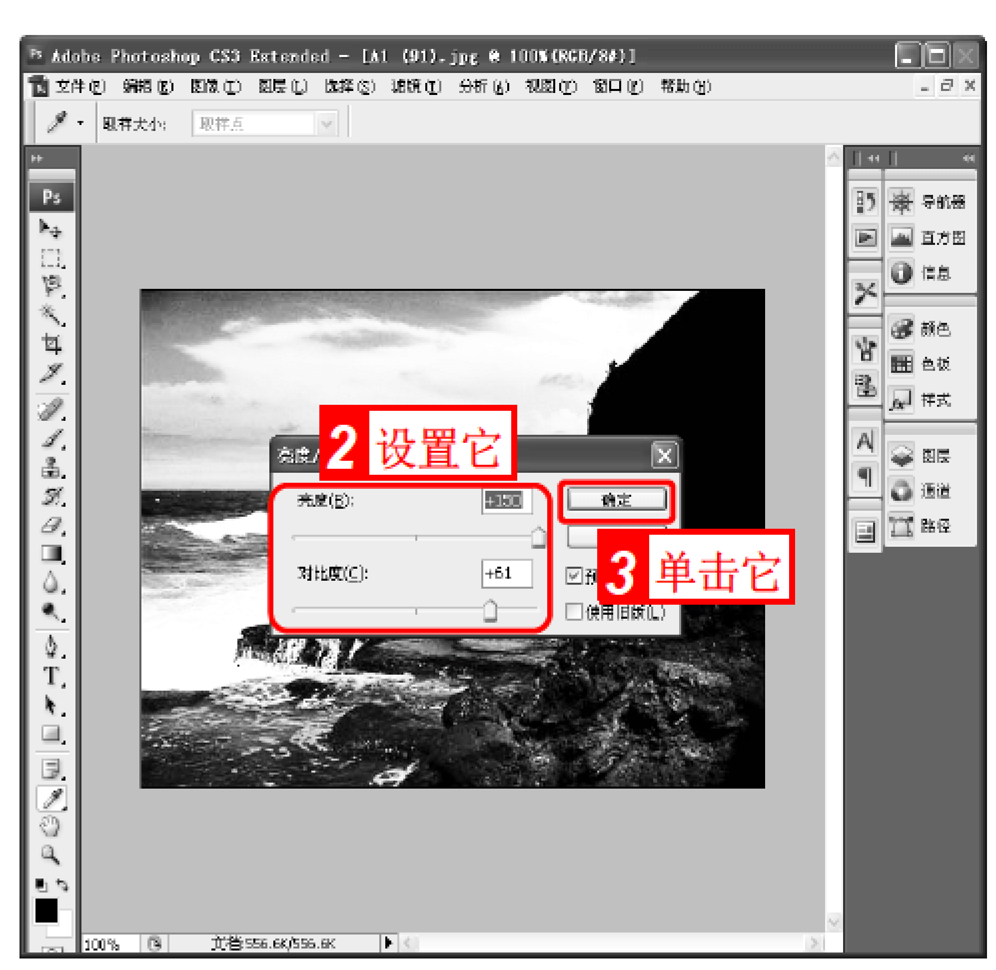


图 7-15　调整“色相/对比度”




7.6　图像中的文字

文字是传达信息必不可少的元素，在图像效果中起着体现图像内涵的作用，Photoshop CS3 提供了丰富的文字输入工具和编辑功能。

7.6.1　输入文字

利用文字工具不仅可以输入横向或纵向的文字，也可以创建横向或纵向的文字选区。按住工具箱中的横排文字工具T.不放，即可弹出所有的文字工具，如图 7-16 所示。





图 7-16　文字工具

各个工具的含义介绍如下。

- 横排文字工具：可以输入横向的文字。
- 直排文字工具：可以输入纵向的文字。
- 横排文字蒙版工具：可以创建横向的文字选区。
- 直排文字蒙版工具：可以创建纵向的文字选区。

7.6.2　设置文字

默认情况下输入的文字很难符合设计者的要求，在图像中输入文字后，一般都需要对其进行编辑。编辑文字的方法十分简单，只需选择文字后，在“文字”面板中进行设置即可。具体操作如下：

步骤 1　启动 Photoshop CS3，打开“A1 (91).jpg”（光盘:\素材\第 7 章\A1 (91).jpg），选择其中需要进行设置的文字，如图 7-17 所示。

步骤 2　在右边面板中单击“字符”按钮，在弹出的“字符/段落”面板中选择“字符”选项卡，如图 7-18 所示。





图 7-17　选择文字



图 7-18　“字符/段落”面板

步骤 3　此时用户即可在其中设置字体、字号和字体颜色等属性，如这里将文字设置为“方正艺黑简体”，字号为“36”号，设置完成后关闭“字符/段落”面板，效果如图 7-19 所示（光盘:\最终效果\第 7 章\bt.psd）。



图 7-19　设置完成后的效果

7.7　图层的基本操作

在编辑图像时，建议一个对象一个图层，不仅方便操作，也可通过图层与图层之间的重叠制作出更多特殊效果。默认情况下，“图层”面板位于工作区的右下角。下面主要介绍通过“图层”面板进行图层编辑的基本操作。




7.7.1　新建图层

新建图层是指创建一个新的空白图层，新建的图层将位于“图层”面板中所选图层的上面。在图像文件中创建一个新的空白图层有 3 种方法，分别介绍如下。

- 选择【图层】/【新建】命令，在弹出的如图 7-20 所示的“新建图层”对话框中单击 确定 按钮即可。
- 按【Ctrl+Shift+N】键，也可弹出如图 7-20 所示的“新建图层”对话框，然后单击 确定 按钮即可。
- 打开“图层”面板，单击其下方的“创建新图层”按钮，即可新建一个名为“图层 2”的空白图层（蓝色条所示的图层），如图 7-21 所示。

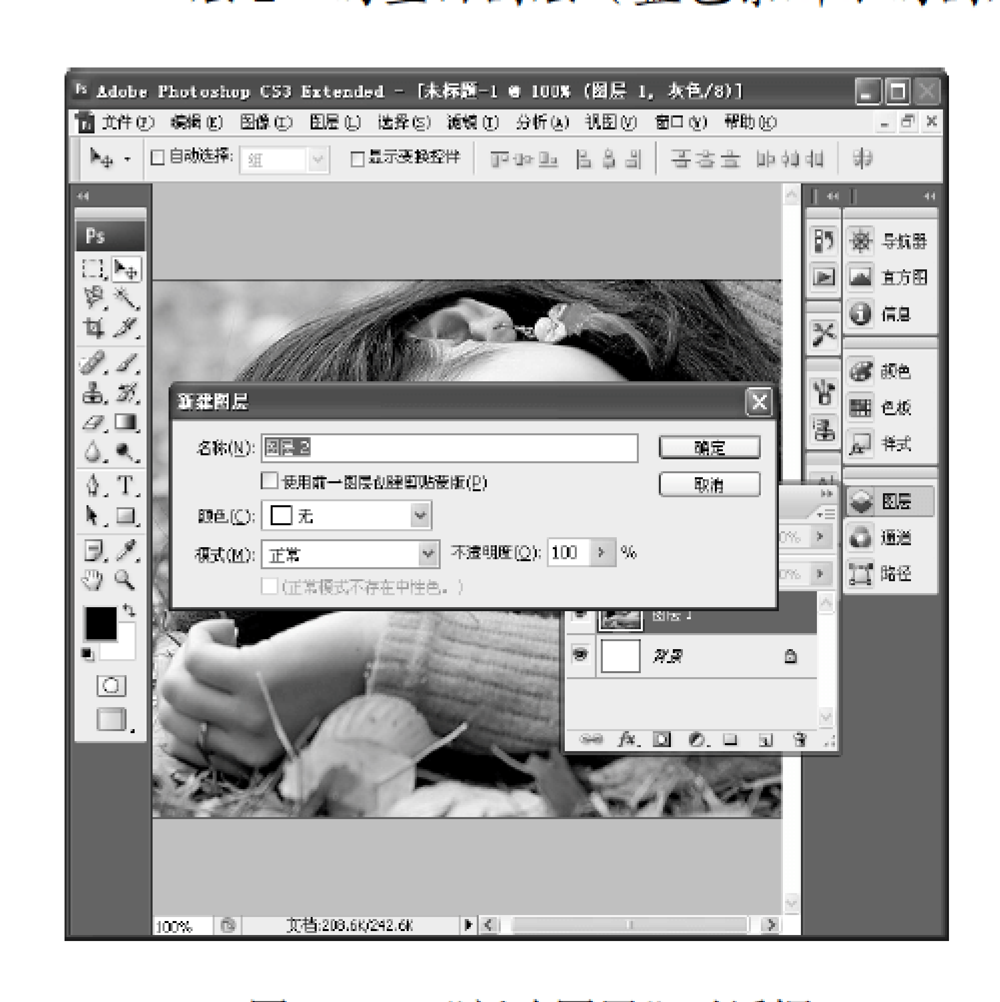


图 7-20　“新建图层”对话框

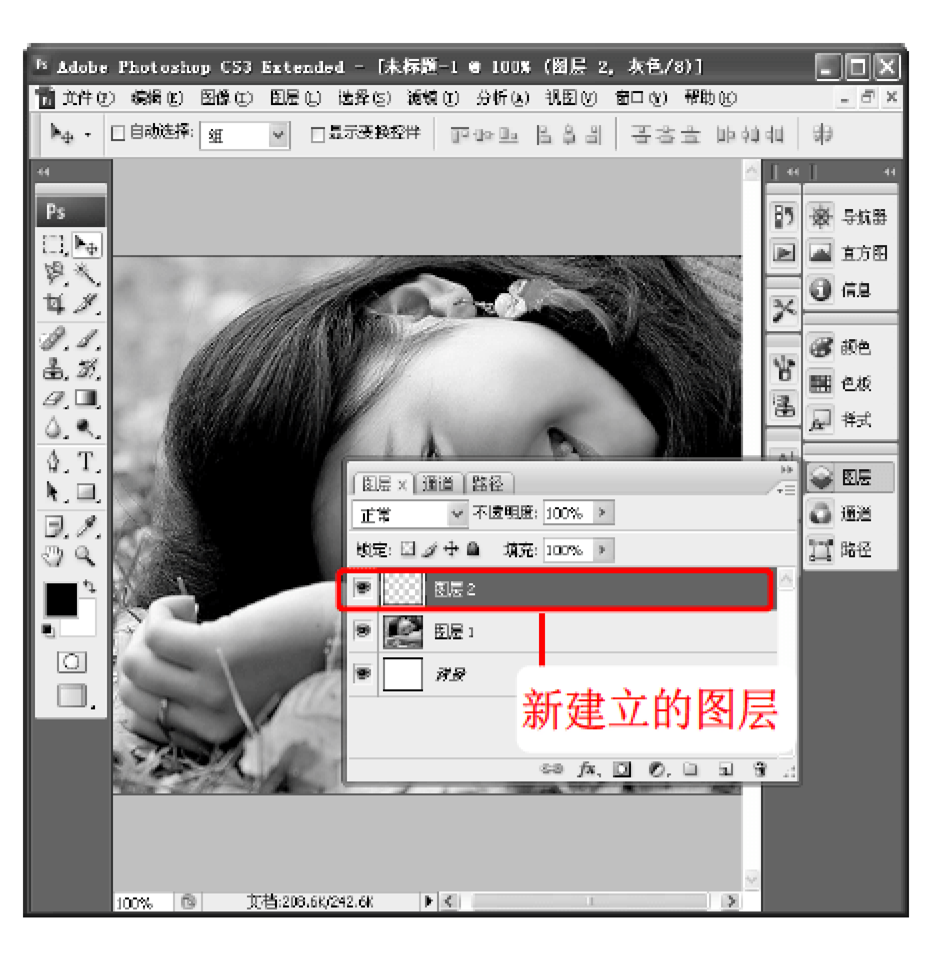


图 7-21　新建的图层

7.7.2　复制图层

有时需要将同一个图像进行另外的编辑操作，此时就可以将该图像所在的图层进行复制，再进行编辑，这样可以节省时间，提高工作效率。复制图层有 3 种方法，分别介绍如下。

- 在“图层”面板中选择需要复制的图层，然后将其拖动到下方的“创建新图层”按钮上，待鼠标光标变成形状时释放鼠标，即可复制一个该图层的副本到原图层的上方。
- 在图像窗口中（若要复制图像选区，要先创建一个选区）按【Ctrl+C】键，再按【Ctrl+V】键，在“图层”面板中将生成一个复制图像的图层。
- 选择【图层】/【复制图层】命令，在弹出的“复制图层”对话框中单击 确定 按钮。

7.7.3　删除图层

对于不再需要的图层，用户可以将其删除，从而减小图像文件的大小。删除图层一般

有以下几种方法：

- ❖ 在“图层”面板中选择需要删除的图层，单击其下方的“删除图层”按钮。
- ❖ 在“图层”面板中将需要删除的图层拖动到“删除图层”按钮上。
- ❖ 选择要删除的图层，然后选择【图层】/【删除】/【图层】命令。
- ❖ 在要删除的图层上右击，在弹出的快捷菜单中选择“删除图层”命令。

7.8 图像的保存

Photoshop CS3 和 Dreamweaver CS3 文件的基本操作没有太大的区别，用户只需选择【文件】/【新建】命令即可新建一个文档，但其保存可没有那么简单，因为其中许多细节都需要设置，然后才能保存。

7.8.1 图像的常用格式

各种文件格式通常是为特定的应用程序创建的，不同的文件格式可以用扩展名来区分，如 PSD、BMP、TIFF、JPEG、CDR 和 EPS 等，这些扩展名在文件以相应格式存储时将自动加到文件名中。下面详细介绍在 Photoshop 中常用的几种文件格式。

1. PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 的专用文件格式，也是唯一可以存取所有 Photoshop 特有的文件信息以及支持所有色彩模式的格式。如果文件中含有图层或通道信息，就必须以 PSD 格式存档。PSD 格式可以将不同的图像进行分层储存，便于修改和制作各种特效。

2. TIFF 格式

TIFF（通常简称为 TIF）是一种应用非常广泛的格式，可以在许多不同的平台和应用软件间交换信息，同时还可以 LZW 方式进行压缩。在 Photoshop 中以 TIFF 格式存档时，可以选择 PC 或 Mac 格式，以及是否进行 LZW 无损压缩。

3. JPEG（JPE）格式

JPEG（通常简称为 JPG）是一种高效压缩图像文件的格式，在存档时能够将人眼无法分辨的图像像素删除，以节省储存空间，但这些被删除的图像像素无法在解压时还原（故其又称为“失真压缩”或“有损压缩”），所以 JPEG 文件并不适合放大观看，输出为印刷品时品质也会受到影响。





4. BMP 格式

BMP 文件是 Microsoft 公司 Windows 的图像格式，它除了图像深度可选以外，不采用其他压缩，因此 BMP 文件所占用的空间很大，其深度可选 1bit、4bit、8bit 及 24bit。

5. GIF 格式

GIF 是 CompuServe 公司制订的一种图像交换格式，这种经过压缩的格式可以使图像文件在通信传输时较为经济。它所使用的 LZW 压缩方式，可以将文件的大小压缩一半，而且解压时间不会太长。现今的 GIF 格式仍只能达到 256 色，但其中的 GIF89a 格式能储存成背景透明化的形式，并且可以将数张图存成一个文档，形成动画效果。

6. EPS 格式

EPS 是一种应用非常广泛的 PostScript 格式，常用于绘图或排版软件，用 EPS 格式存档时可通过对话框设置存储的各种参数。

7. Scitex CT 格式

Scitex 是一种图像处理及印刷系统，它所使用的 SCT 格式可用来记录 RGB、CMYK 及灰度模式下的连续层次。在 Photoshop 软件中，用 SCT 格式建立的文件可以和 Scitex 系统相互交换。

8. PNG 格式

PNG 使用从 LZ77 派生的无损数据压缩算法，用来存储灰度图像时，灰度图像的深度可多达 16 位；存储彩色图像时，彩色图像的深度可多达 48 位；并且还可存储多达 16 位的 α 通道数据。



魔法档案

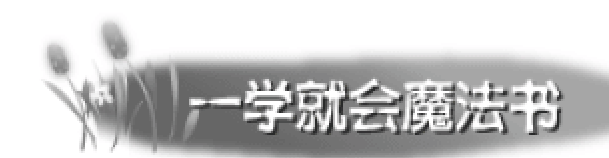
PSD 是 Photoshop 的源文件格式，GIF、JPEG 和 PNG 是网页中常用的图像格式，初学者有必要掌握这 4 种格式。

7.8.2 保存图像文件

完成图像制作后或需要退出 Photoshop CS3 的工作界面时，需要对图像文件进行保存，以免造成不必要的损失。下面将保存图像，具体操作如下：

步骤 1　选择【文件】/【存储】命令，如图 7-22 所示。

步骤 2　弹出“存储为”对话框，在“保存在”下拉列表框中指定文件保存的位置，







在“文件名”文本框中输入要保存的文件名(默认为新建文件时输入的名称)，如输入“mm”。

步骤 3 在“格式”下拉列表框中选择要保存的文件格式（如果文件包含有图层，将自动设置为 PSD 格式），如选择“JPEG”，设置完成后单击 保存(S) 按钮即可，如图 7-23 所示。



图 7-22 选择【文件】/【存储】命令

图 7-23 “存储为”对话框

步骤 4 弹出“JPEG 选项”对话框，单击 确定 按钮，如图 7-24 所示。

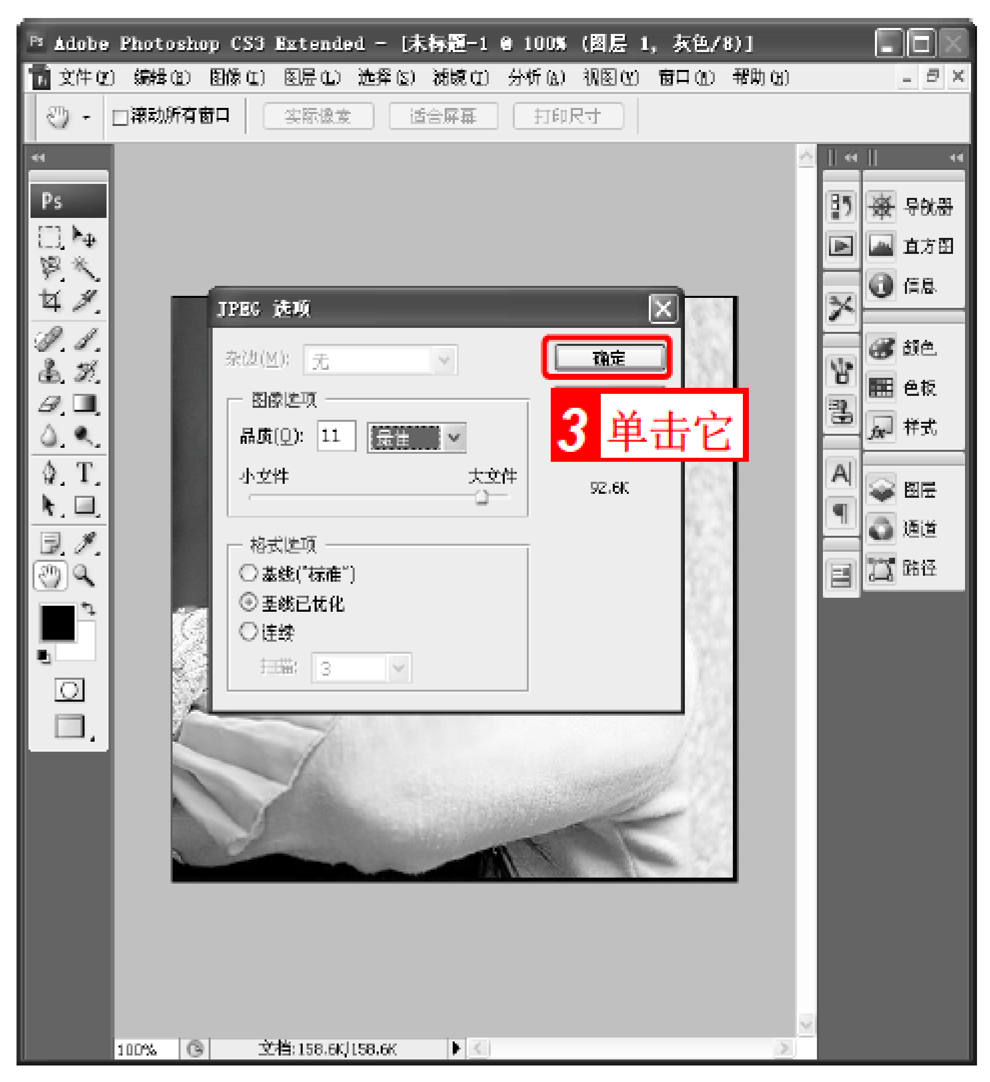




图 7-24 “JPEG 选项”对话框



在保存文件的过程中选择不同的保存格式将弹出不同的对话框，初学者不必理会其中的参数，直接单击 确定 按钮即可。



7.9　将图像插入到网页中

完成图像制作后，还需要将图像插入到网页中，才能让网页图文并茂。

7.9.1　插入图像

直接插入图像是在网页中插入图像最常用的方法，适合于要添加的图像已保存在电脑中的情况。通常要插入的图像保存在站点的文件夹下。下面以在网页 news.html（光盘:\素材\第 7 章\news\news.html）中插入图像为例，介绍插入图像的方法。具体操作如下：

步骤 1　在打开的编辑窗口中，将鼠标光标定位在需要插入图像的位置，选择【插入记录】/【图像】命令，如图 7-25 所示。

步骤 2　弹出“选择图像源文件”对话框，在“查找范围”下拉列表框中选择所需图像的位置（光盘:\素材\第 7 章\news\images\31.gif），在其下的列表框中双击需要的文件，如图 7-26 所示。



图 7-25　选择【插入记录】/【图像】命令

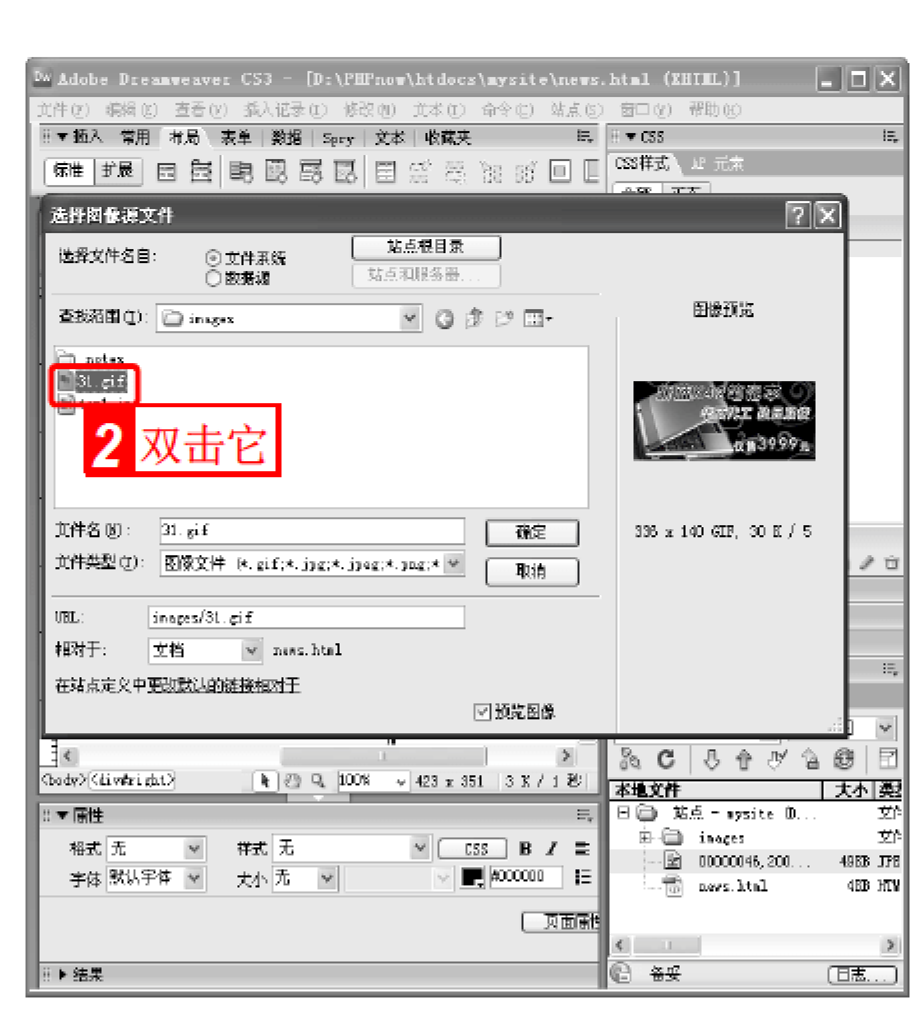


图 7-26　“添加图像源文件”对话框

步骤 3　在弹出的“图像标签辅助功能属性”对话框中单击 确定 按钮，如图 7-27 所示。

步骤 4　返回到编辑窗口中，查看插入的图像效果，选择【文件】/【保存】命令，然后按【F12】键，预览插入的图像，效果如图 7-28 所示（光盘:\最终效果\第 7 章\news\news.html）。

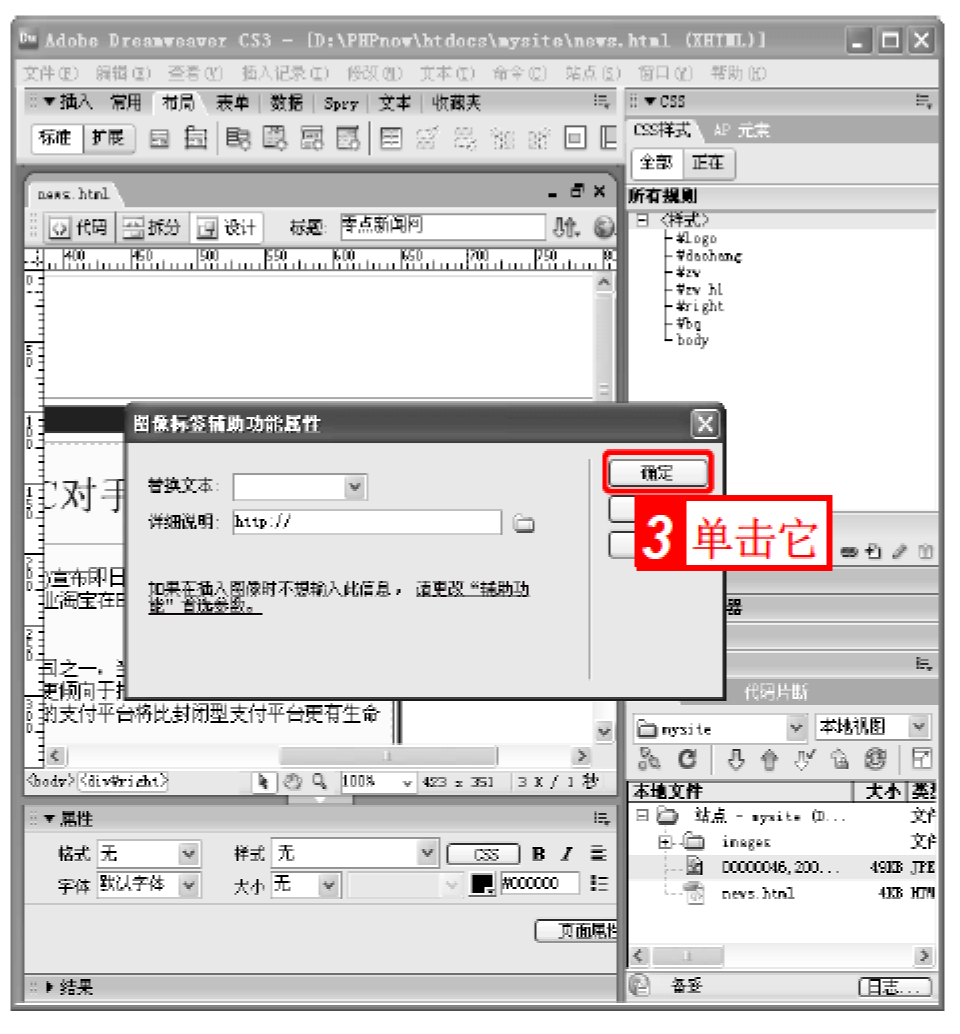


图 7-27 “图像标签辅助功能属性”对话框



图 7-28 最终效果



魔法档案

在制作网页的过程中，通常会出现暂时还没想好要插入哪幅图像或所需的图像还没有制作出来的情况，这样岂不会影响后面的制作？别急，图像占位符可以帮助我们解决这个问题。使用图像占位符可在网页中占据一个位置，然后可以继续制作网页，当确定需插入的图像时再通过图像占位符将图像插入即可。



魔法师，插入图像时图像不在站点内怎么办？

在“选择图像源文件”对话框中双击要插入的图像后，若所选择的图像文件不在定义的本地站点中，系统会自动弹出提示对话框，单击 是(Y) 按钮，弹出“复制文件为”对话框，选择保存路径，按向导提示进行操作即可。

7.9.2 设置图像

图像插入到网页后，如果觉得图像不符合要求，则需要对其进行调整，如图像的大小、图像说明、对齐方式、边距和边框等。选择要设置属性的图像后，在“属性”面板中即可进行图像属性的设置，如图 7-29 所示。







图 7-29　图像“属性”面板

7.10　设置图像超链接

在网页中，通过 Dreamweaver CS3 链接的只有图像和文字，文字的链接前面已经讲过，图像的链接分为普通链接和热点链接，下面详细讲解。

7.10.1　设置图像的普通链接

当图像插入到网页后，为了方便浏览者浏览网页，设计者通常会为图像建立超链接。具体操作如下：

步骤 1　在打开的编辑窗口中，选择需创建超链接的图像，单击“属性”面板中的“链接”下拉列表框后的□按钮，如图 7-30 所示。

步骤 2　弹出“选择文件”对话框，在“查找范围”下拉列表框中选择所需文档的位置，查找需要链接的网页，如这里选择“2-1.html”，双击它即可，如图 7-31 所示。

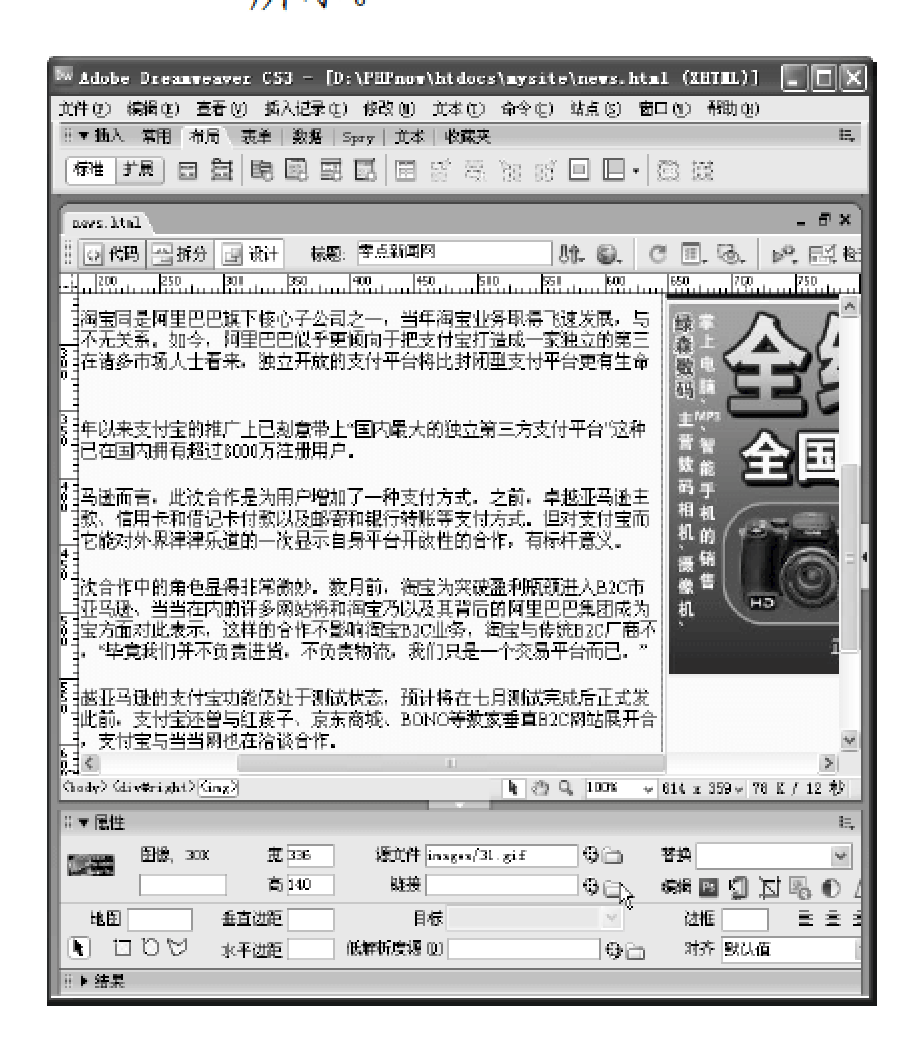


图 7-30　单击□按钮



图 7-31　“选择文件”对话框

步骤 3　在“属性”面板的“目标”下拉列表框中选择超链接网页打开的方式，如这里需要弹出新窗口，则选择“-bank”，完成超链接的创建，如图 7-32 所示。

步骤 4 按【F12】键在浏览器中预览网页，单击添加超链接的图像，将在新窗口中打开目标网页“2-1.html”，如图 7-33 所示。

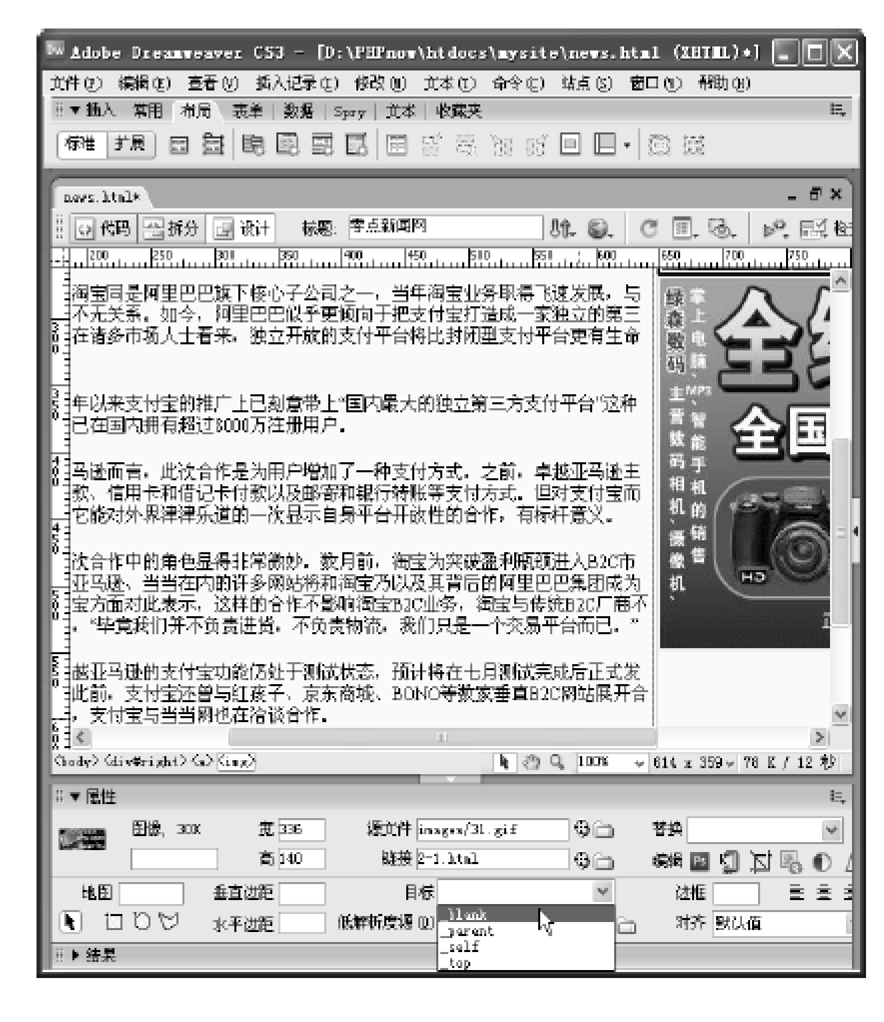


图 7-32 选择打开方式

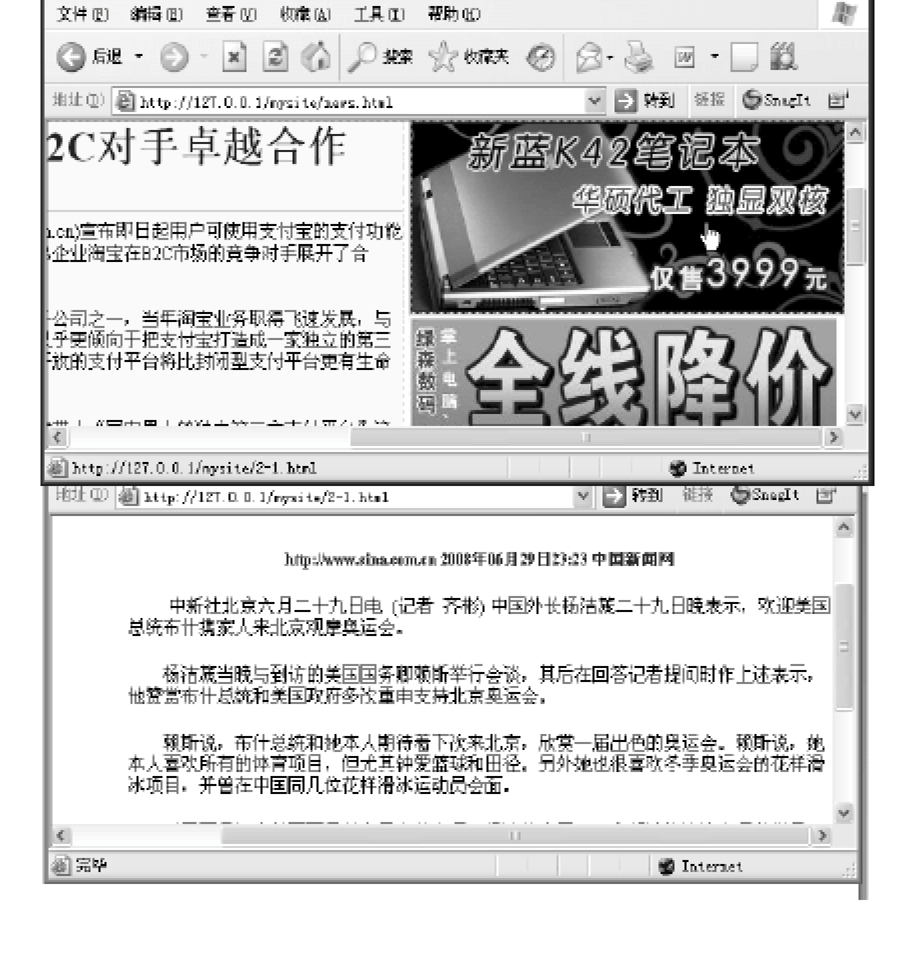


图 7-33 建立的图像超链接



魔法档案

图像的链接和文字的链接一样，也可以建立邮箱链接和绝对路径链接，若需要创建邮箱链接，可在邮箱前输入“mailto:”；若需创建绝对路径链接，则需要在网址前加上“http://”。

7.10.2 设置图像的热点超链接

热点超链接只对图像产生作用，一幅图像上可以有多个热点超链接。设置热点超链接分为两步，第一步是建立热点，第二步才是建立超链接。具体操作如下：

步骤 1 在打开的编辑窗口中，选择需创建热点超链接的图像，在“属性”面板左下角选择一个热点绘制工具，如多边形热点工具，如图 7-34 所示。

步骤 2 在图像上按住鼠标左键不放，从所需区域的左上角向右下角拖动创建多边形热点区域，创建完成后的效果如图 7-35 所示。



魔法档案

“属性”面板下的 4 个按钮都是用来建立热区的，其中指针热点工具用于选择热点、移动热点、调整热点大小等；矩形热点工具用于绘制矩形热点；椭圆形热点工具用于绘制圆形热点；多边形热点工具用于绘制不规则的多边形热点。







图 7-34　选择热点工具

图 7-35　绘制热点区域

步骤 3　在“属性”面板的“链接”文本框中输入要链接网页的 URL 地址，在“目标”下拉列表框中选择打开目标网页的方式，完成图像热点超链接的创建，如图 7-36 所示。

步骤 4　保存网页后，按【F12】键预览网页，效果如图 7-37 所示，单击它即可进入链接的网页。



图 7-36　建立热点超链接



图 7-37　预览效果

7.11 典型实例——梅庄园林设计首页

下面将综合运用前面所学知识制作一个图文并茂的网页——“梅庄园林设计”的首页，进一步加深认识，提高动手能力。最终效果如图 7-38 所示（光盘:\最终效果\第 7 章\sl\index.html）。



图 7-38 最终效果

具体操作如下：

步骤 1 启动 Dreamweaver CS3，新建一个名为 index.html 的网页，布局完成后为每个图层命名，如图 7-39 所示。

步骤 2 启动 Photoshop CS3，新建一个文件。选择【图像】/【图像大小】命令，弹出“图像大小”对话框，取消选中 □约束比例(C) 复选框，在“宽度”和“高度”文本框中分别输入“519”和“71”，在其右边的下拉列表框中选择“像素”选项，然后单击 确定 按钮，如图 7-40 所示。



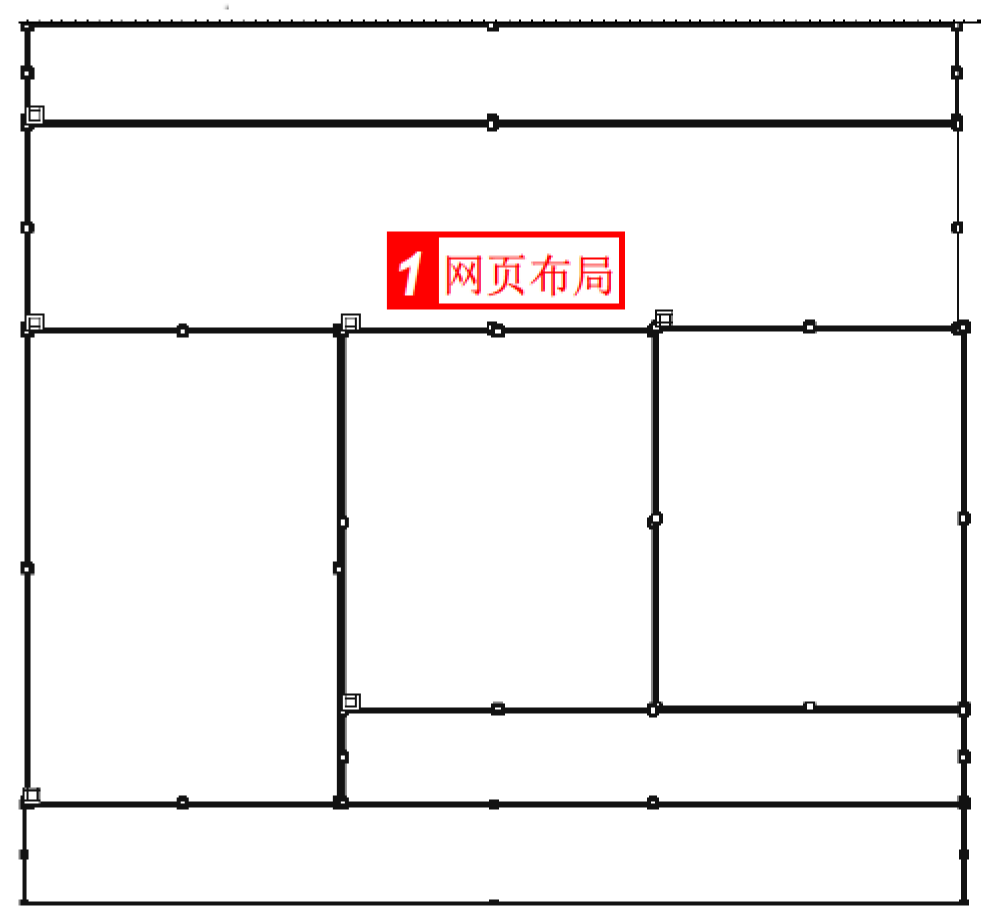



图 7-39　布局网页

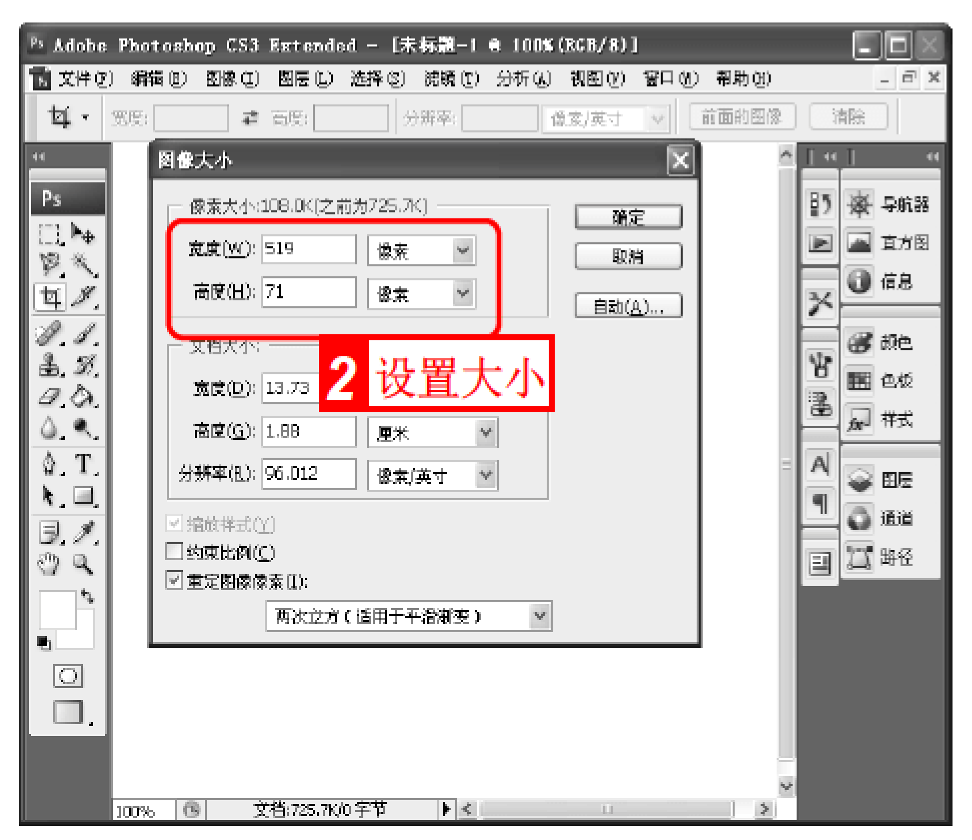


图 7-40　“图像大小”对话框

步骤 3　在常用工具箱中选择矩形选框工具⬚，如图 7-41 所示。

步骤 4　在工作区右上角建立一个矩形选区。选择油漆桶工具，单击■，在弹出的面板中选择“黑色”为矩形选区填充颜色，如图 7-42 所示。

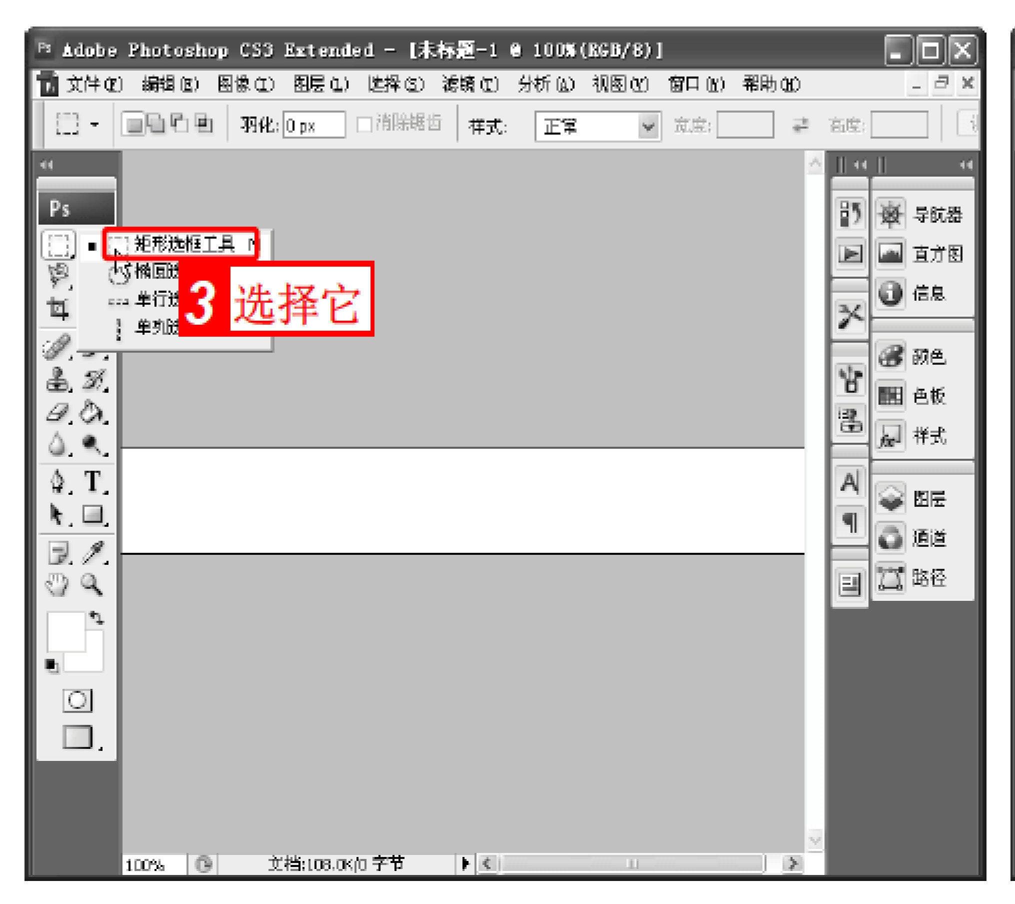


图 7-41　选择矩形选框工具

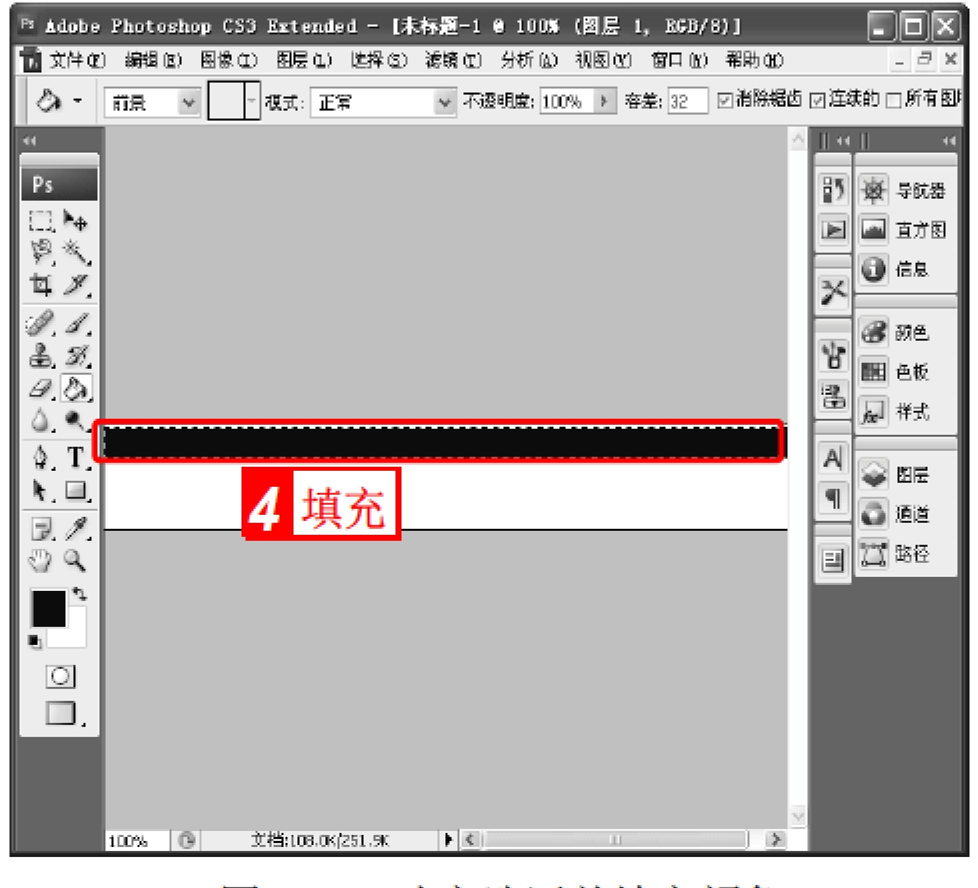


图 7-42　建立选区并填充颜色

步骤 5　按【Ctrl+D】键取消选区，再建一个选区，用相同的方法将其填充为红色，完成后如图 7-43 所示。

步骤 6　在常用工具箱中选择横排文字工具T，如图 7-44 所示。



魔法档案

在 Photoshop 中要养成多建图层的习惯，在操作过程中应保持一个对象一个图层，这样方便操作、易于编辑。



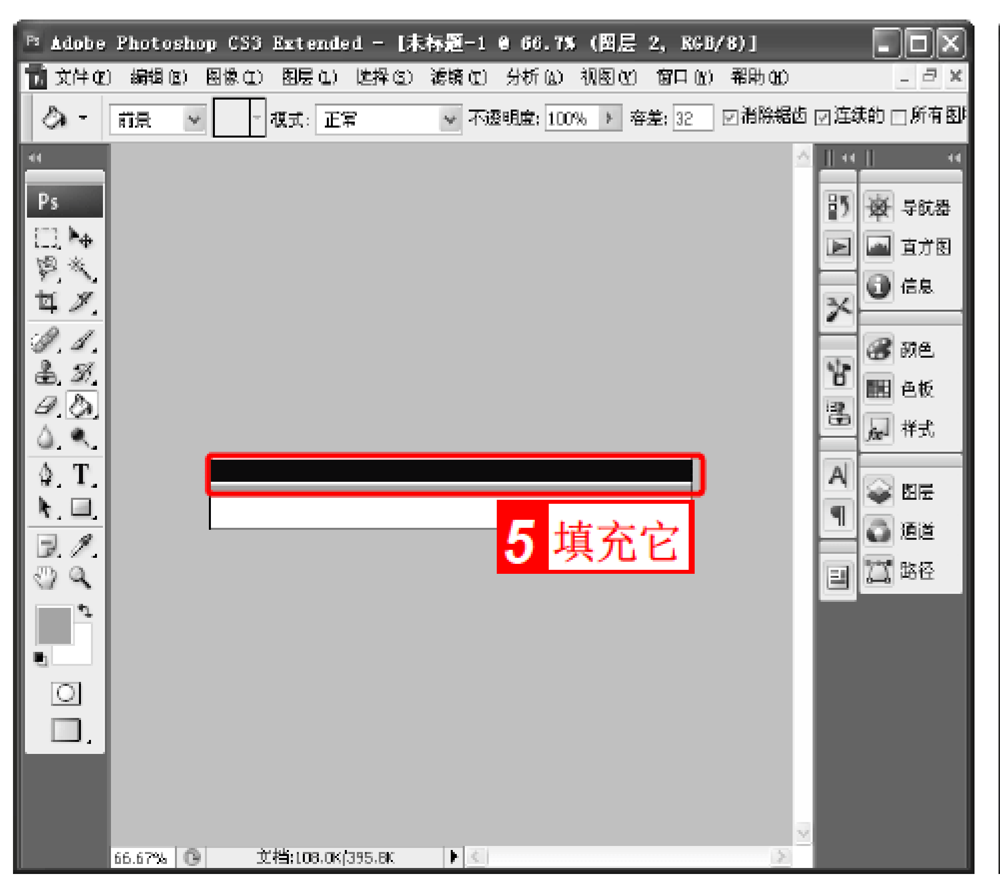


图 7-43　填充红色

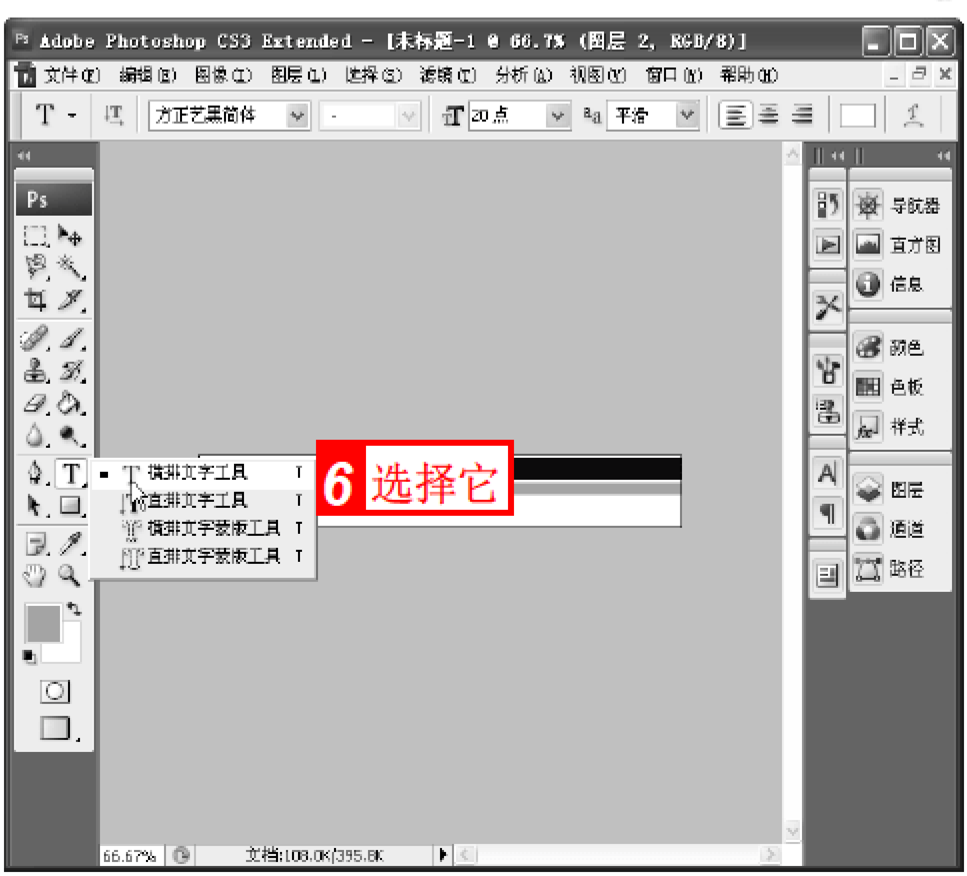


图 7-44　选择横排文字工具

步骤 7　按【F7】键打开“图层”面板，单击“新建”按钮，如图 7-45 所示。

步骤 8　新建图层后，在其中输入文字，然后在属性栏中设置文字的字体和字号，效果如图 7-46 所示。

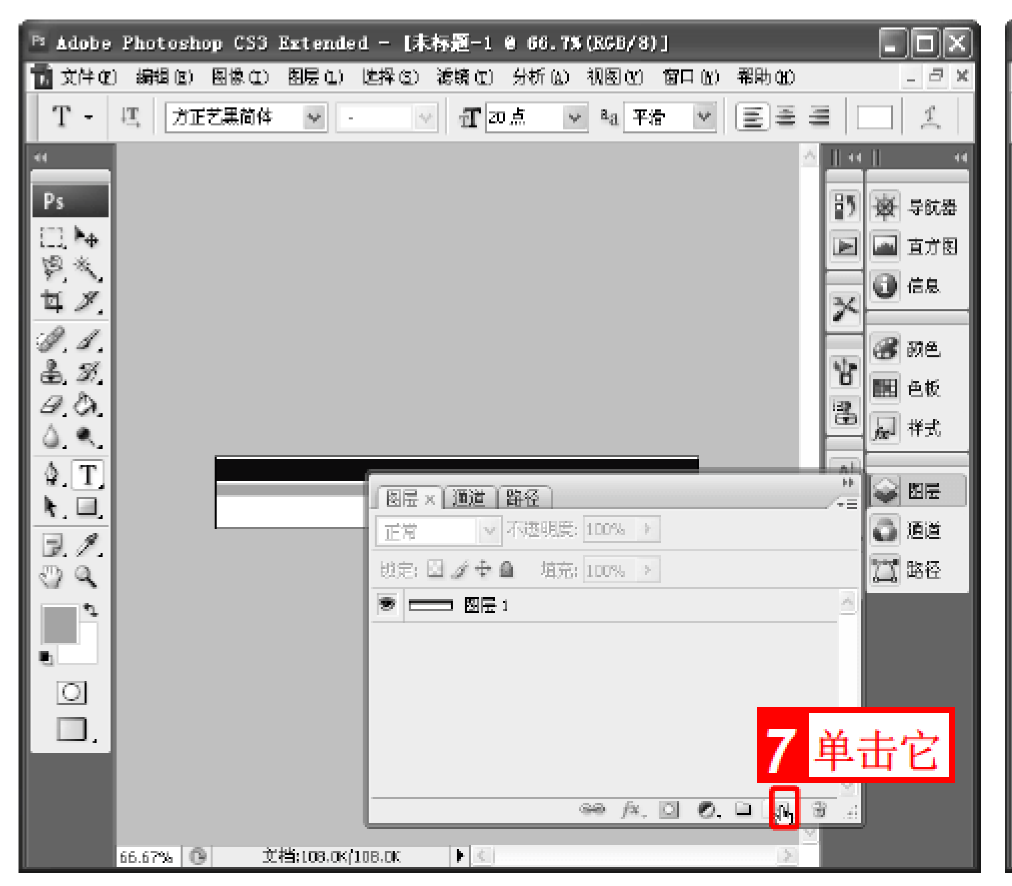


图 7-45　新建图层

图 7-46　输入文字并设置字体、字号

步骤 9　制作完成后，选择【文件】/【存储】命令，如图 7-47 所示。

步骤 10　弹出“存储为”对话框，在“保存在”下拉列表框中选择图像保存位置，在“文件名”文本框中输入名称，如“top1”，在“格式”下拉列表中选择存储格式“GIF”，然后单击 保存(S) 按钮，如图 7-48 所示。

魔法档案

在网页制作过程中应注意页面的整体美观，初学者可把一个网页当成一张图片来设计，制作完成后再将其裁剪成小图片，这样既方便又快捷。





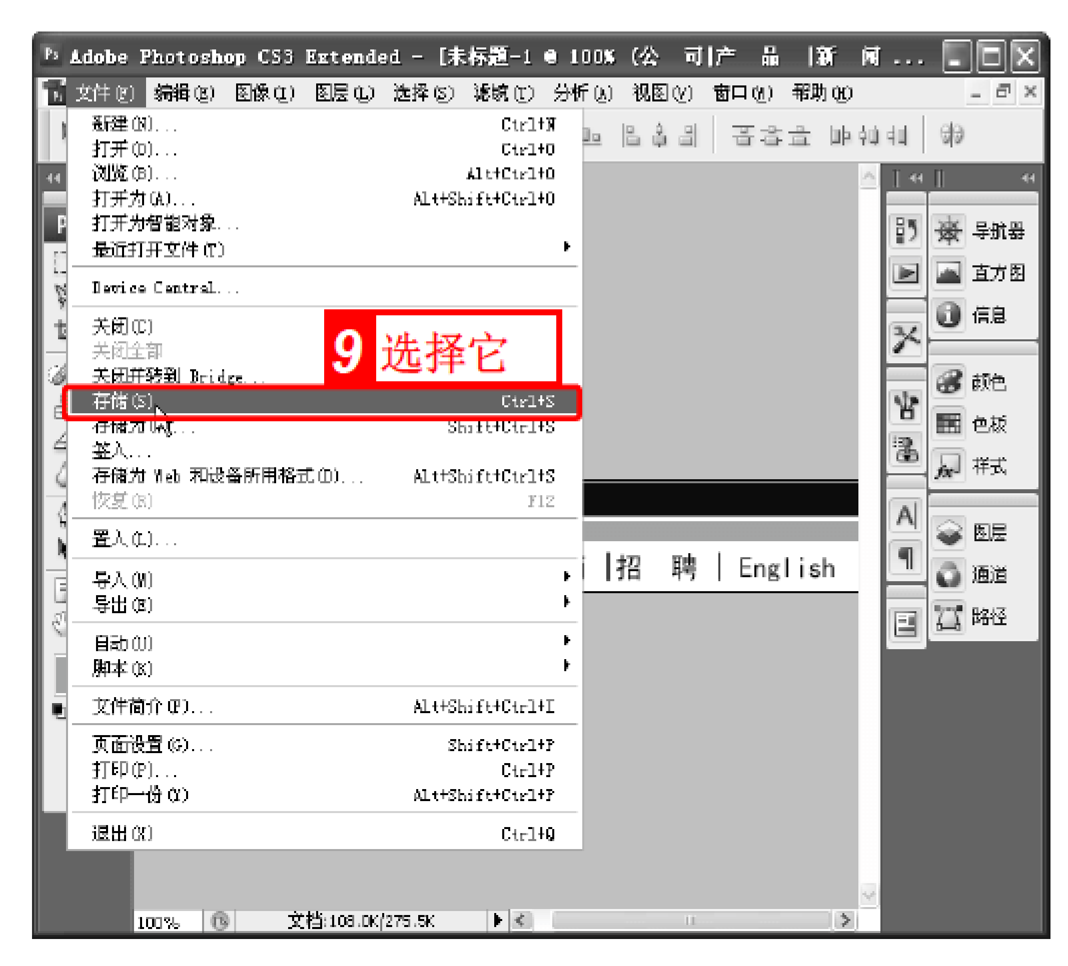


图 7-47　选择【文件】/【存储】命令

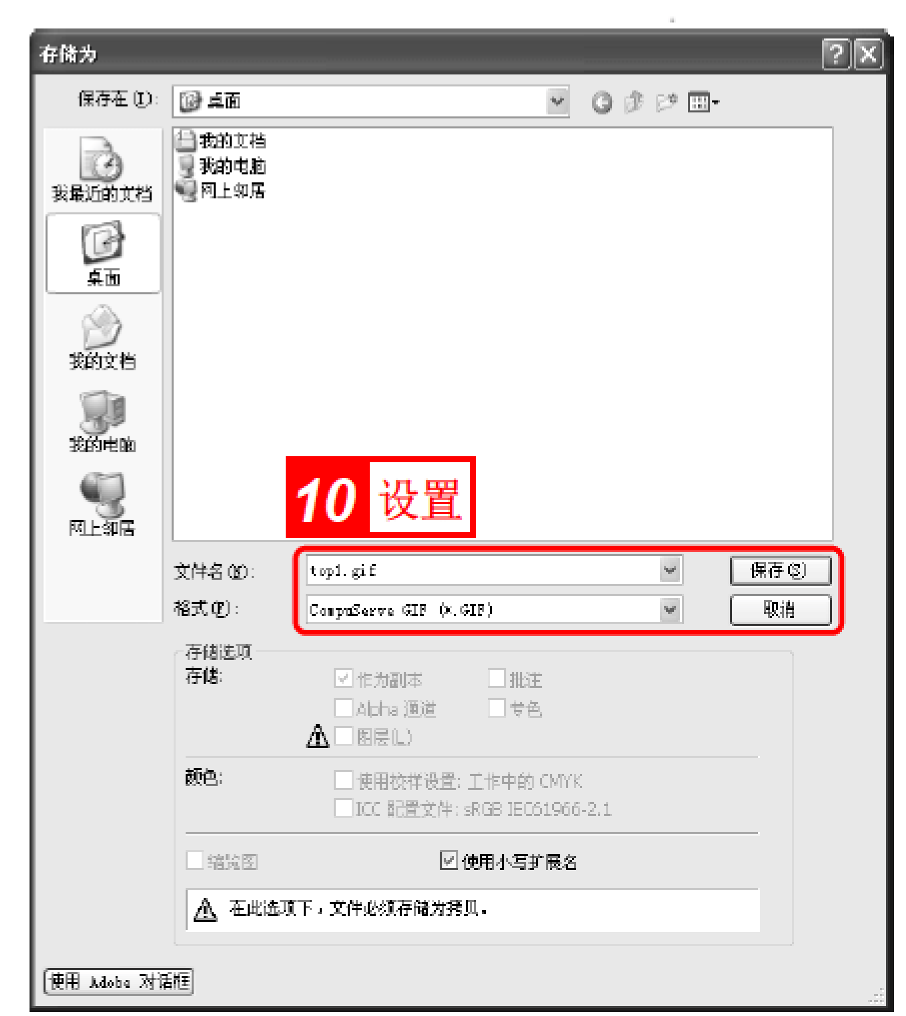


图 7-48　“存储为”对话框

步骤 11　弹出“索引”对话框，保持其默认设置，依次单击 确定 按钮。

步骤 12　用相同的方法处理网页中的其他图片，然后保存在一个文件夹中。选择【插入记录】/【图像】命令，将其插入到在步骤 1 中布局好的网页中，如图 7-49 所示。

步骤 13　“公司新闻”位于中间，和“图片新闻”、“新品图片”接近，如果通过细线隔开，可以让这个网页更加美观。编辑“公司新闻”这个层，然后通过编辑 CSS 样式表给左右添加边框，添加完成后效果如图 7-50 所示。



图 7-49　插入图片



图 7-50　添加边框

步骤 14　“公司新闻”是一个文字性的板块，可根据前面所讲的 CSS 样式对其进行设置，设置完成后的效果如图 7-51 所示。



步骤 15 “版权信息”也属于文字板块，也可通过同样方法快速设计，设置完成后效果如图 7-52 所示。

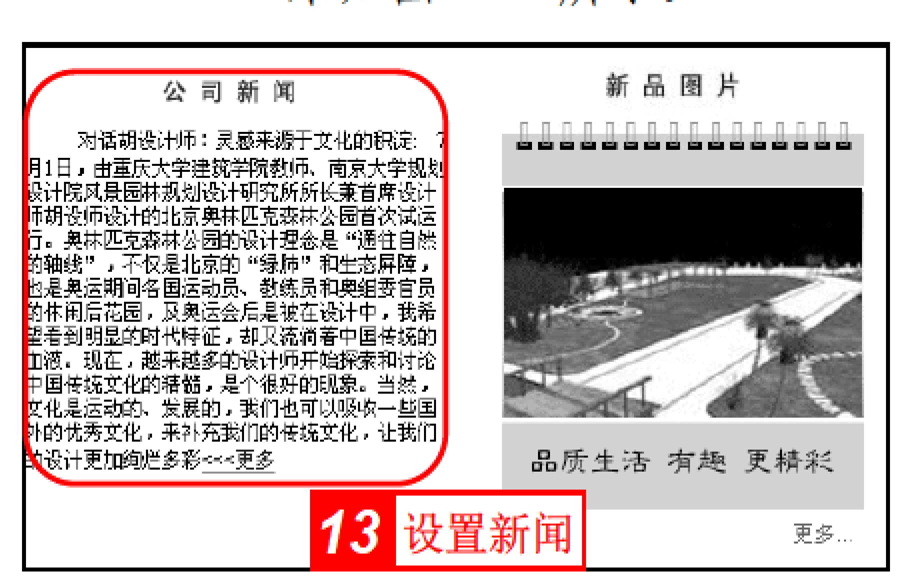


图 7-51 设置文字新闻



图 7-52 设置版权信息

步骤 16 图片需要创建导航条才能将其与其他网页联系起来，这里我们采用在图片上建立热点选区来完成导航条的制作。选择需要链接的图片后，单击“属性”面板中的“矩形热点工具”按钮□，如图 7-53 所示。

步骤 17 绘制完成后，在“属性”面板的“链接”文本框中输入链接地址，在“目标”下拉列表框中选择一个选项，如图 7-54 所示。



图 7-53 选择热点工具



图 7-54 建立链接

步骤 18 用相同的方法建立其他超链接，最终效果如图 7-38 所示。





7.12　常见问题解答

：魔法师，我有一张图片，背景是白色的，中间有一朵好看的花骨朵儿，我想在花骨朵处建立选区，哪种办法最简单呢？

：你可以用磁性套索工具选择花骨朵儿，不过这种方法不是最简单的，有一种特别的方法，那就是用魔棒工具选择背景，然后选择【选择】/【反向】命令，即可将中心的花骨朵选中。在选择的时候，如果背景比较单一，通常是选择背景，然后通过“反向”命令选择所需的对象。

：魔法师，有一张图片的颜色好像暗了点，其他部分没问题，有什么办法可以让它变得明亮一些吗？

：小魔女，你没有专心听讲哟！在这一章中我们曾经学习了“亮度/对比度”命令，用它即可处理图片的明暗程度。在许多情况下，当拍摄的照片亮度不够时就可通过该命令对其进行调整和编辑。

：魔法师，我在编辑图片时，输入了文字、填充了对象，可是为什么我想修改图片时，却怎么也选择不了需要修改的部分？

：之所以造成这种情况很可能是因为图层不明确。在 Photoshop 中，编辑图像后再想对其进行修改，可能很难正确地选择需要的图层，这是初学者常见的毛病。提醒初学者，一定要为每一个对象建立一个图层，然后为图层命名，这样利于编辑与修改。

：魔法师，我在 Photoshop 中编辑的图片稍大，在 Dreamweaver CS3 中可以将图片缩小些吗？

：答案是肯定的，你可以选择图片，直接在“属性”面板中输入图片的宽度和高度值，也可以拖动图片，让图片达到适合的大小，这里修改只是修改了图片在网页中的显示大小，并不能修改图片本身，所以建议初学者，通过 Photoshop 编辑图片大小后，保存图片再将其插入 Dreamweaver，以百分之百的比例显示图片，这样才能保证图片在网页中的显示效果。





7.13 过关练习

（1）启动 Photoshop CS3，新建一个文件，将图像大小设置成 400×400 像素。打开素材（光盘:\素材\第 7 章\sl.jpg），选择一个正方形区域，然后复制到新建的文件上，并在其中输入文字，将文字设置成 36 号、方正水黑简体，最终效果如图 7-55 所示（光盘:\最终效果\第 7 章\茶叶.psd）。



图 7-55　最终效果

（2）新建一个网页，输入如图 7-56 所示的信息，然后设置其文字，将图片 U1235P2DT20080704092519.jpg（光盘:\素材\第 7 章\U1235P2DT20080704092519.jpg）插入到网页中，最终效果如图 7-56 所示。



图 7-56　最终效果







动画让网页更精彩

多媒体教学演示：61分钟



魔法师：小魔女，通过前面的学习，我们已经能够制作一个简单的个人网站了。

小魔女：不错，而且还能让网页图文并茂，朋友们见了我的个人网页一定会羡慕我的。

魔法师：瞧把你高兴成这个样子，图片可以打破网页沉寂的局面，动画则可让网页更加精彩。

小魔女：这可难了，我听说过，可是没有动手做过呀！

魔法师：不要着急，网页中的动画其实也十分简单，只需要认真听课，学完本章你就会了。





8.1 认识 Flash CS3

Flash CS3 是一个专门制作动画的软件，用它可以制作出别致的动画，现在国内外有许多动画片都是通过此软件来完成的，由此可以看出，这个软件的功能十分强大。对于网页设计者来说，用在网页中的动画是简单的动画。如图 8-1 所示为 Flash CS3 的操作界面。

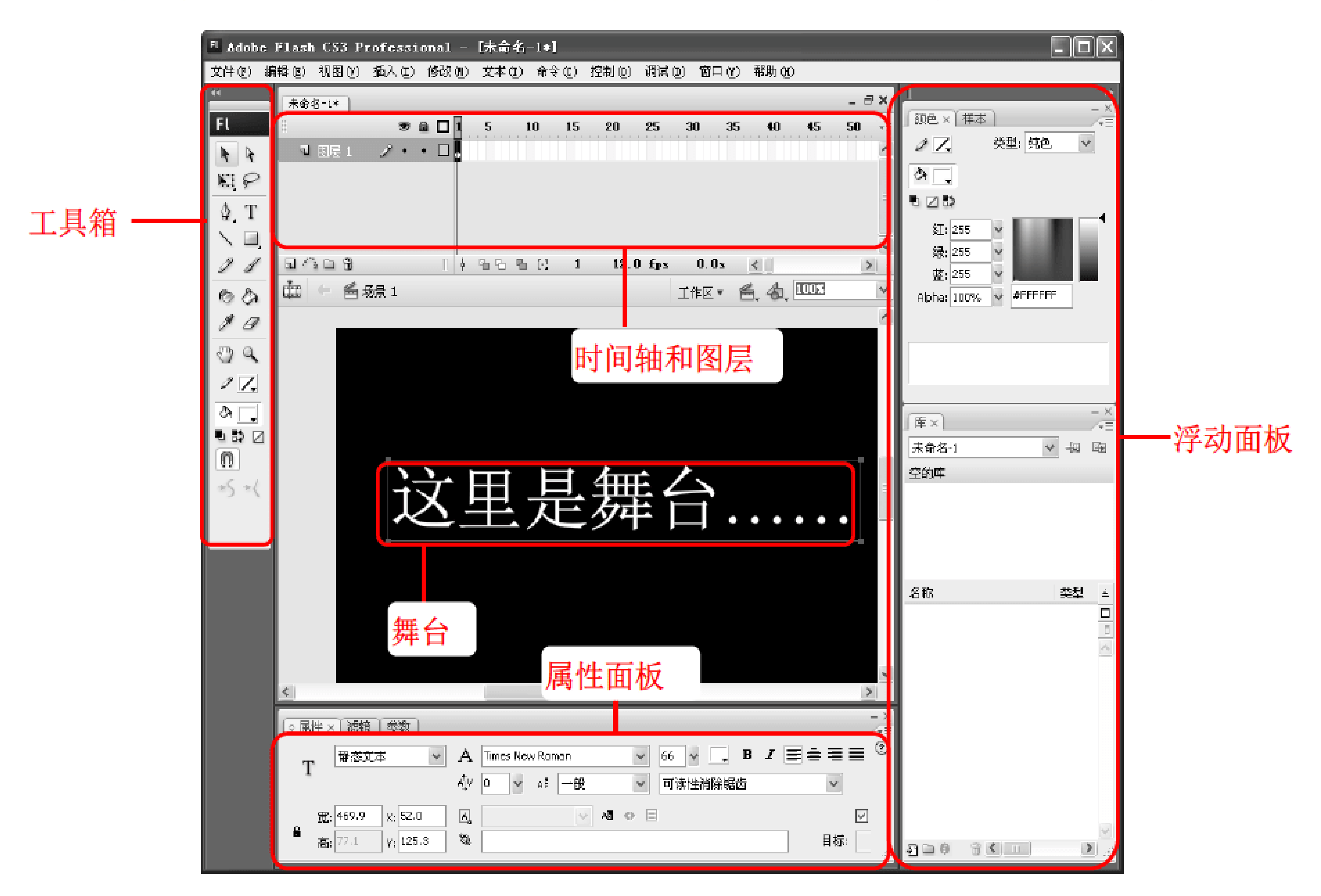


图 8-1　Flash CS3 的操作界面

这个操作界面并不复杂，下面将详细讲解其常用的工具和命令。

❖ **工具箱**：Flash CS3 工具箱和 Photoshop CS3 中的工具箱大同小异，熟悉 Photoshop 的人很快就会使用 Flash 工具箱。

❖ **“属性”面板**：Flash CS3 的“属性”面板和 Dreamweaver CS3 的“属性”面板位于同一位置，其用法也差不多，选择一个对象后，即可出现不同的面板。

❖ **浮动面板**：Flash CS3 的浮动面板和 Photoshop CS3、Dreamweaver CS3 中的浮动面板大同小异，如果没有显示则可以通过“窗口”菜单下面的命令将其调出来。

❖ **时间轴和图层**：时间轴和图层位于菜单栏的下方，图层的操作和 Photoshop 差不多。时间轴是控制动画的标准，一个完整的动画里面，一般有普通帧、关键帧和空白关键帧，创建它们也十分简单，在时间轴上右击，选择相应的命令即可。

❖ **舞台**：也可称作编辑窗口，它是用来编辑动画的场所。








8.2　创建补间动画

在网页动画中，补间动画是使用得最频繁的一种动画，它通常用于在两个关键帧上创建相同或不同的图像，然后为图像赋予移动、选中、变形等操作。Flash CS3 中的补间动画又分为动画补间和形状补间动画两种。

1. 动画补间动画

动画补间动画就是在两个关键帧处创建相同的对象，然后为这两个对象创建大小、旋转和移动等自身属性的变化。下面以创建一个名为“风车”的动画补间动画为例进行介绍，具体操作如下：

步骤 1　启动 Flahs CS3，选择【文件】/【打开】命令，打开“风车.fla”（光盘:\素材\第 8 章\风车.fla）。

步骤 2　将鼠标停留在时间轴上的任意一帧，如第 30 帧上，右击并在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令，如图 8-2 所示。

步骤 3　将鼠标光标停留在第一到第三帧的任意一帧上，右击并在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令，如图 8-3 所示。

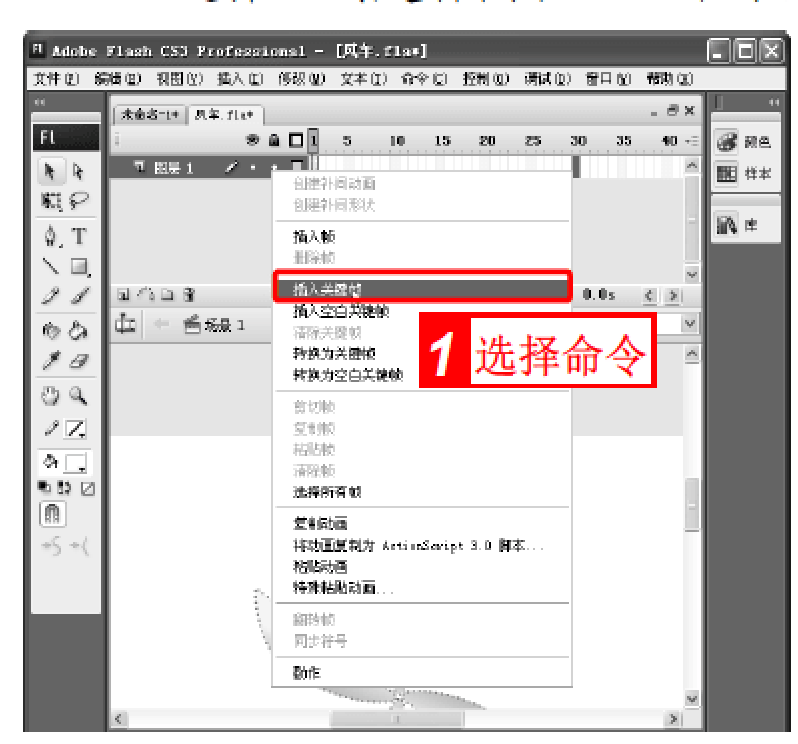


图 8-2　创建关键帧

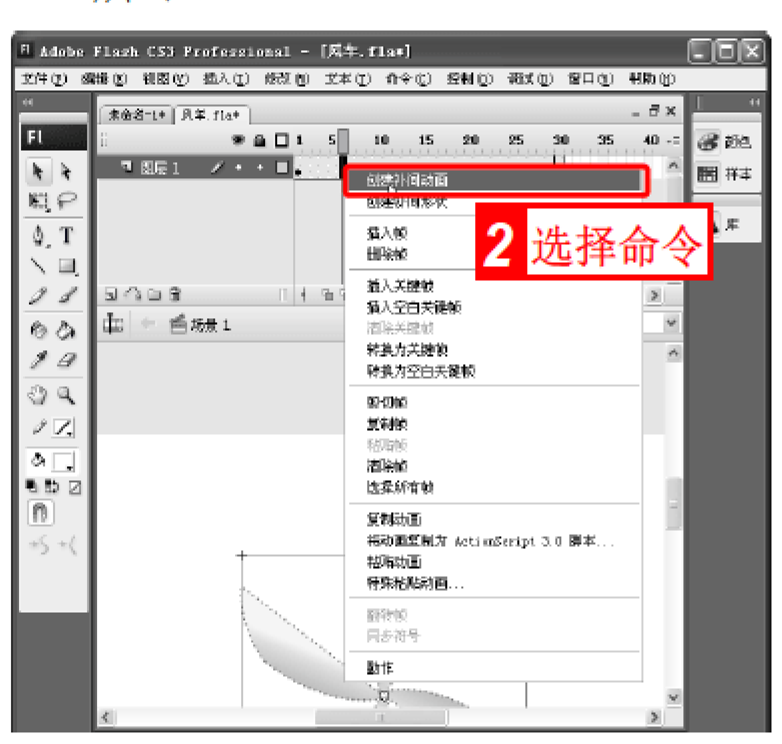


图 8-3　创建补间动画

步骤 4　在“属性”面板的“旋转”下拉列表框中选择“顺时针”选项，如图 8-4 所示。

步骤 5　制作完成后，按【Enter+Ctrl】键进行预览，最终效果如图 8-5 所示（光盘:\最终效果\第 8 章\风车.fla）。

魔法档案

创建动画补间动画，选择的对象一定要是组合了的元件，而且对象本身在第一关键帧与最后一个关键帧要发生位移，这样才能将补间动画创建成功。如果创建未成功，时间轴上的两个关键帧之间的线将以虚线显示。

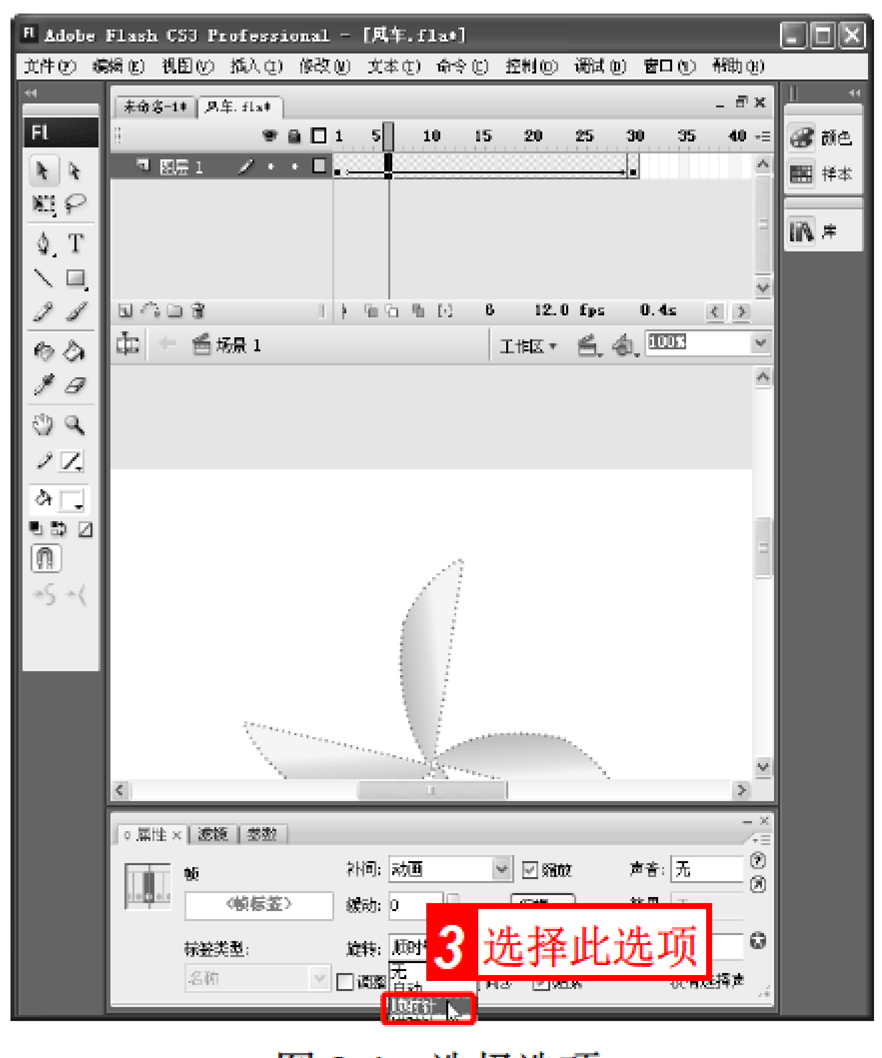


图 8-4　选择选项

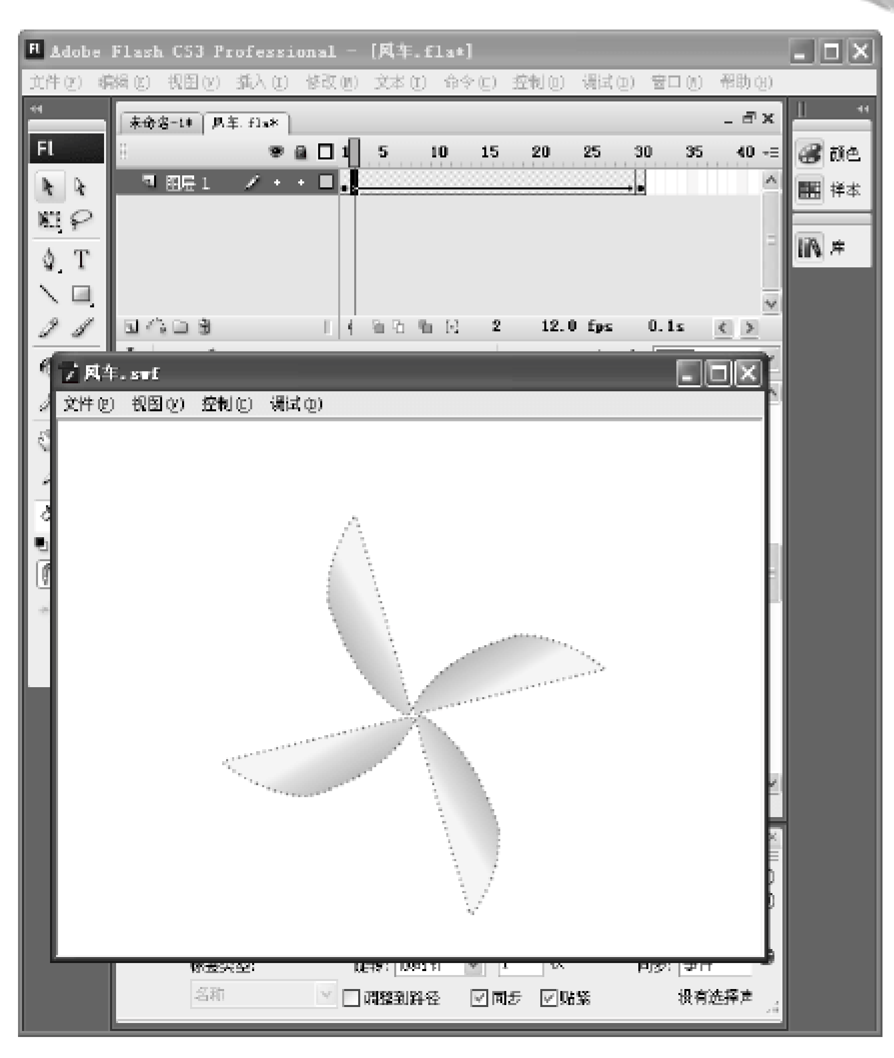


图 8-5　预览动画

2. 形状补间动画

形状补间动画是将第一个对象逐渐变换为第二个对象，在网页广告中用得比较多。下面以一幅简单的网页广告为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1　新建一个 Flash 文档，在“属性”面板中修改舞台大小为“600 × 100”像素，将背景设置成“黑色”，如图 8-6 所示。

步骤 2　选择工具箱中的文本工具T，输入文字“奇幻武侠的天堂”，按两次【Ctrl+B】键分离对象，在第 25 帧处右击，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令，如图 8-7 所示。

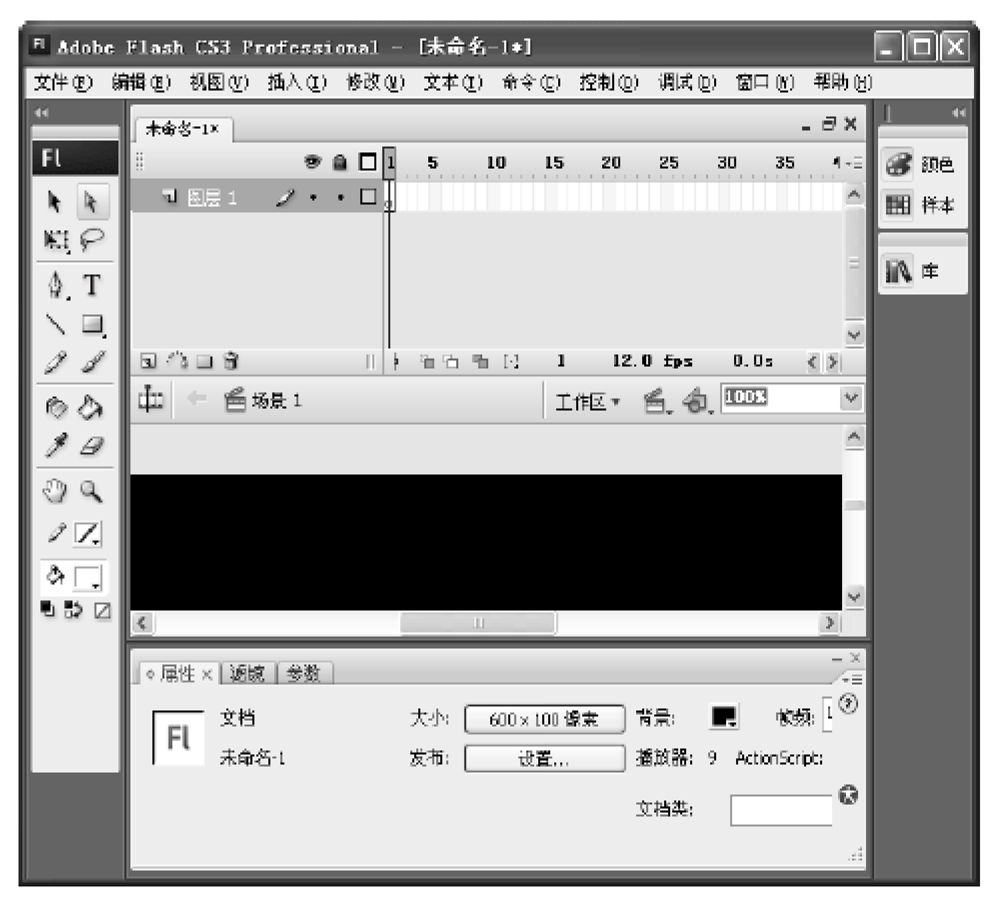


图 8-6　设置背景



图 8-7　插入关键帧





步骤 3　用相同的方法在第 25 帧和第 50 帧分别输入“都市情感的盛宴”和“一起欣赏美文，感受书香……”，如图 8-8 所示。

步骤 4　然后在第 1 帧到第 25 帧的任意一帧处右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间形状”命令，如图 8-9 所示。

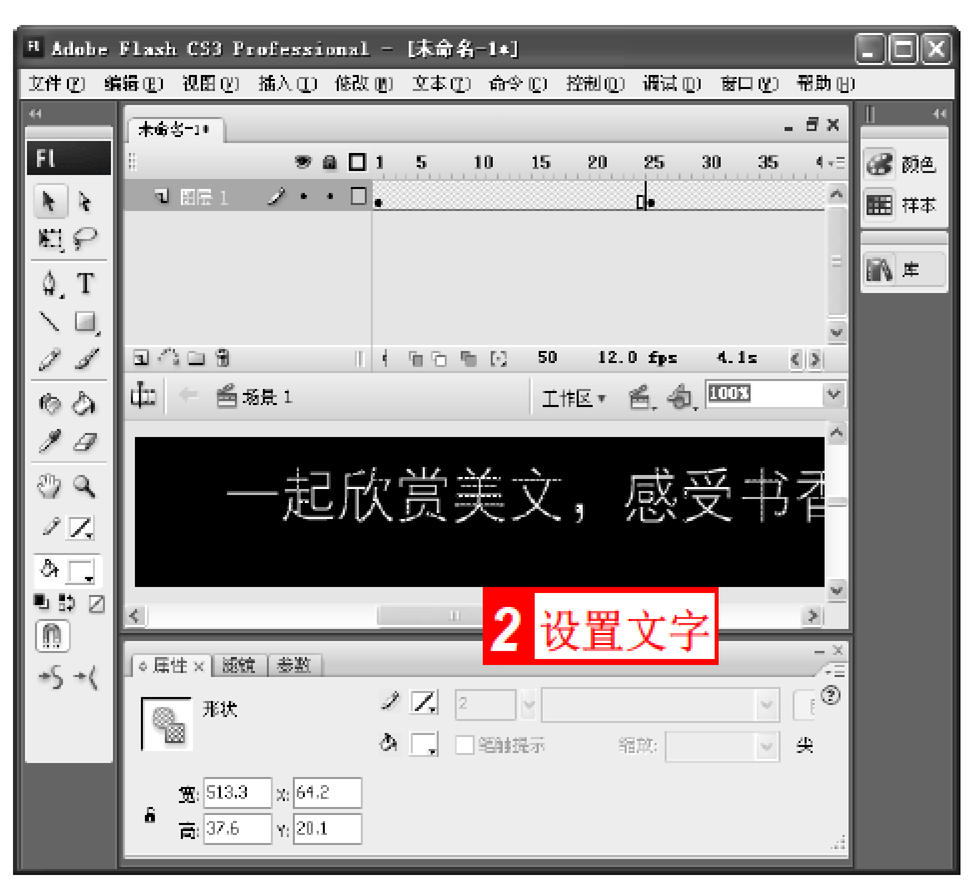


图 8-8　输入文字



图 8-9　选择命令

步骤 5　用相同方法在第 25 帧和第 50 帧间创建形状补间动画，选择【文件】/【保存】命令，将其保存，按【Ctrl+E】键预览制作的动画，如图 8-10 所示（光盘:\最终效果\第 8 章\广告.fla）。

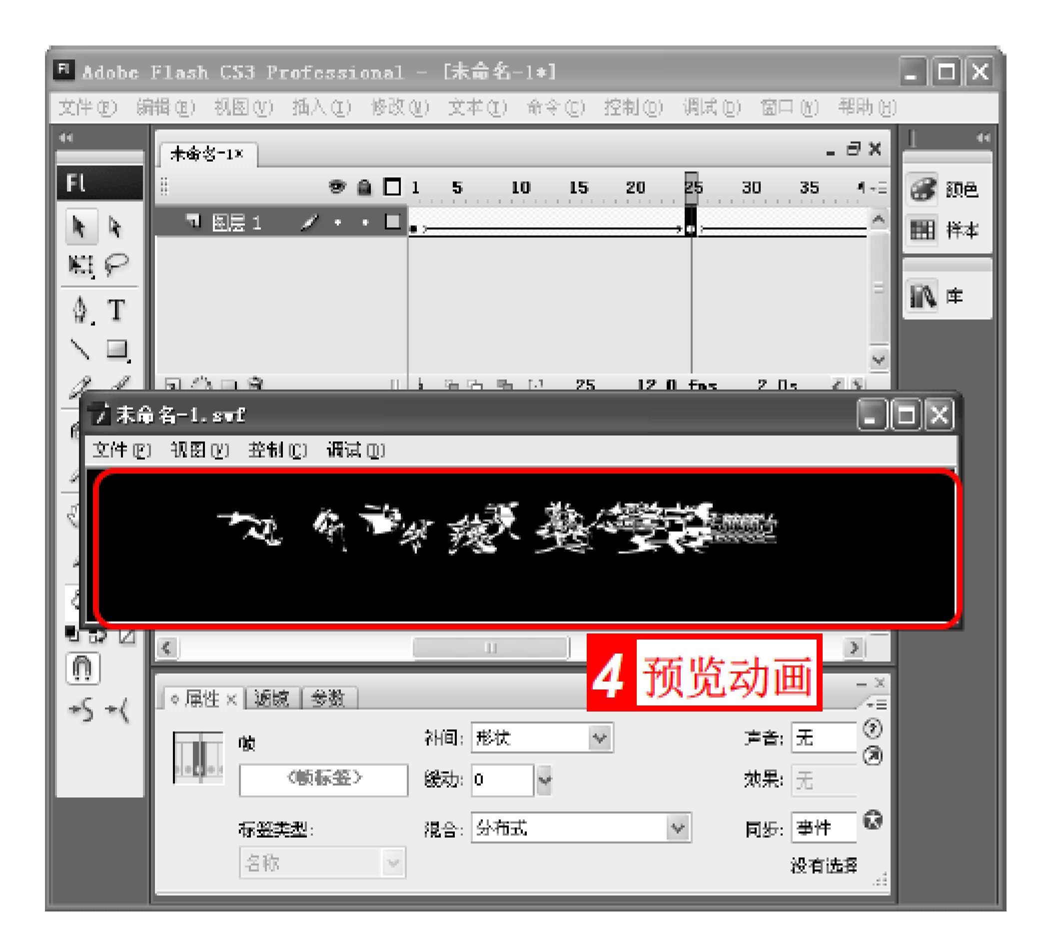
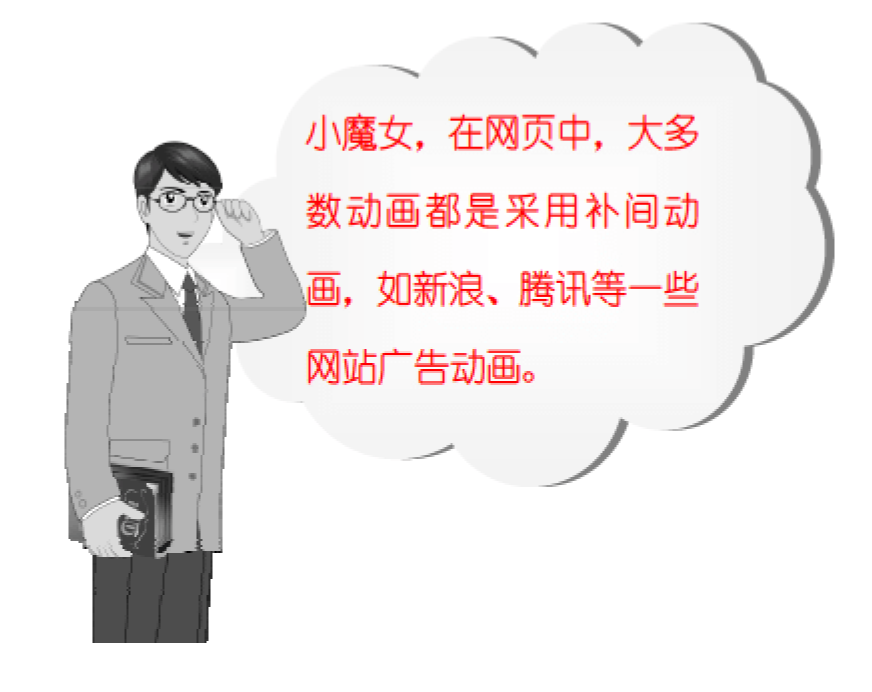


图 8-10　预览动画



8.3　创建引导动画

引导动画也是网页中常见的动画，虽然出现频率没有补间动画那么高，但是它也常常

出现在网页中。所谓引导动画就是预先设置好动画运动的轨迹，然后让其沿着轨迹线运动的动画，引导动画是一种非常实用的动画效果，许多动画特效中都必须用到它，如蝴蝶飞行。

8.3.1 引导动画的原则

引导动画由引导层和被引导层组成，引导层用于放置对象运动的轨迹，被引导层用于放置运动的对象。引导层是 Flash 动画中的一种特殊图层，用它引导层中运动的对象，运动轨迹可以先绘制，然后在引导层和普通层之间建立引导关系，使普通层变为引导层，使动画沿绘制的轨迹运动。引导线的建立有一定的规则，如果不按照其规则操作，将无法成功创建引导动画。创建引导动画的一些常见问题介绍如下。

- **引导线转折过急**：引导线的转折不宜过多，且转折处的线条弯转不宜过急，以免 Flash 无法准确判定对象的运动路径，如图 8-11 所示。
- **引导线中断**：引导线应为一条流畅、从头到尾连续贯穿的线条，线条不能出现中断的现象，如图 8-12 所示。

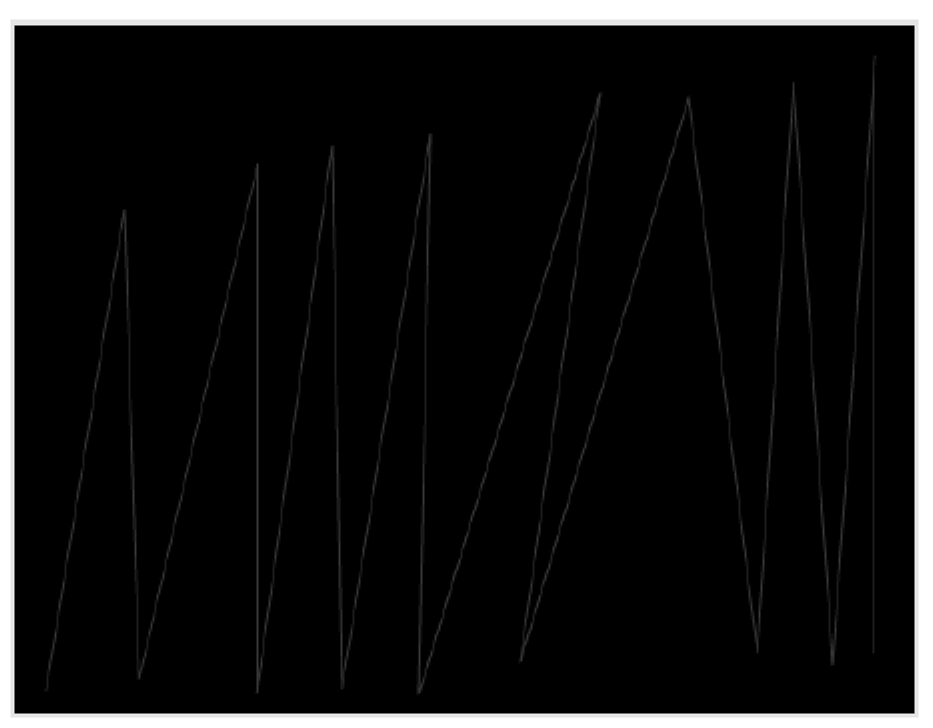


图 8-11　引导线过急

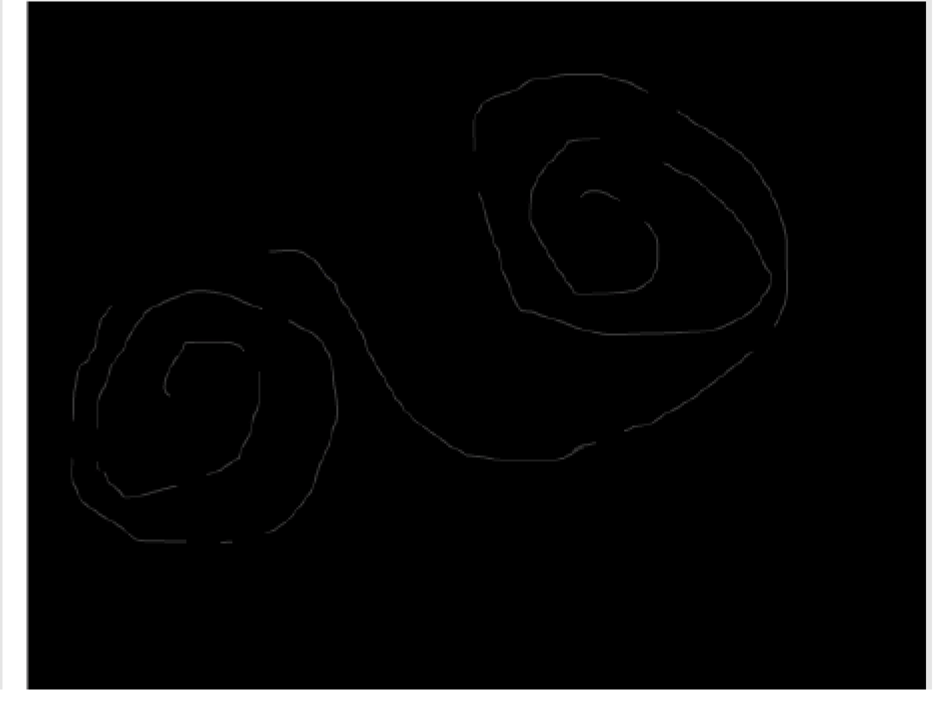


图 8-12　引导线中断

- **引导线交叉与重叠**：引导线中的交叉、重叠的现象不要过多，否则有可能影响动画的运行，如图 8-13 所示。
- **吸附引导线**：被引导对象必须准确吸附到引导线上，否则被引导对象将无法沿引导路径运动，如图 8-14 所示。









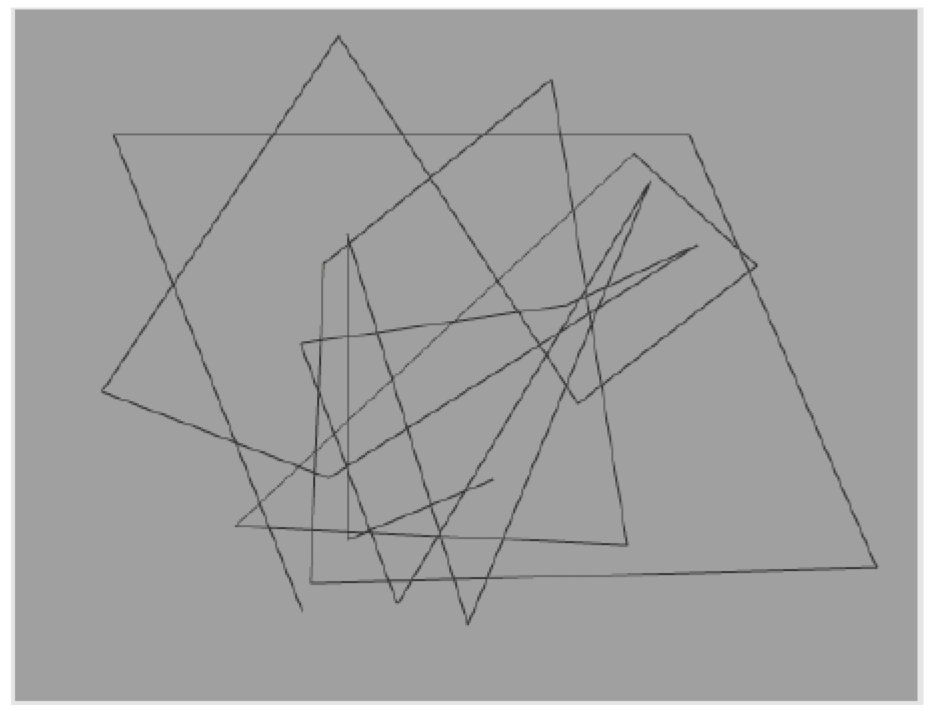
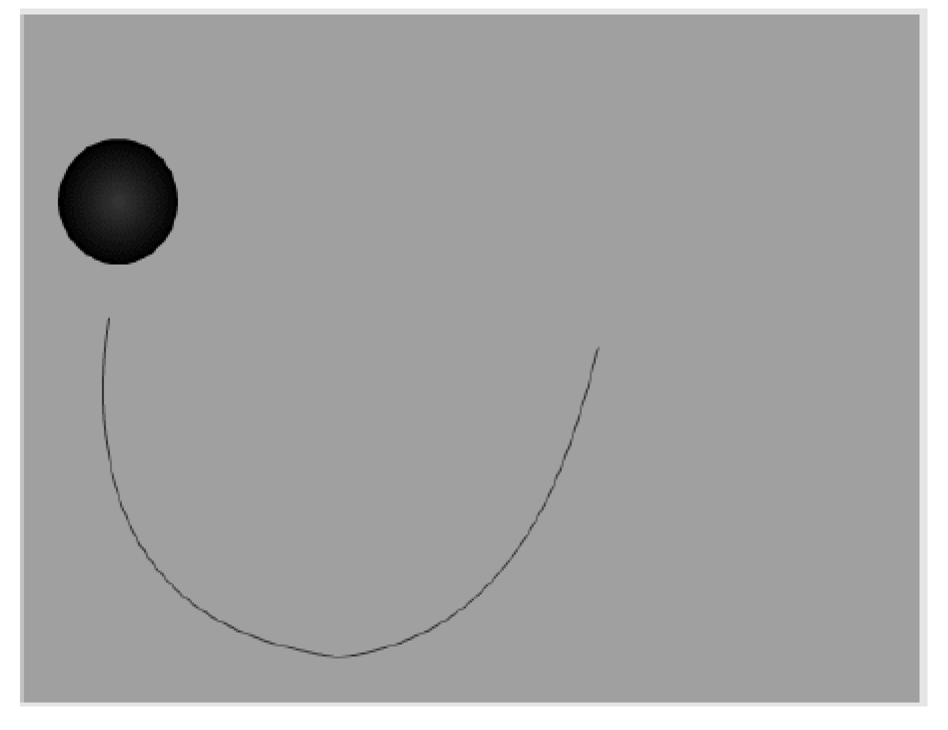


图 8-13　交叉的引导线

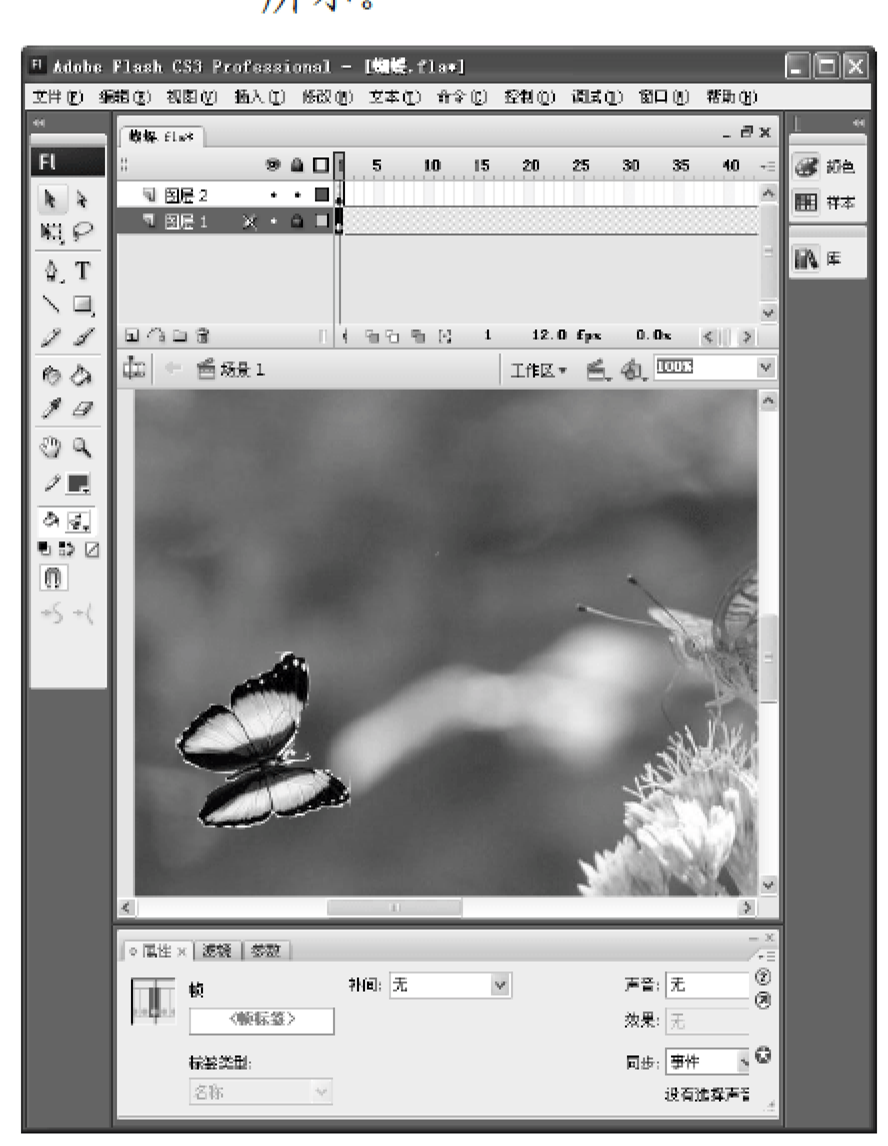

图 8-14　吸附对象

8.3.2　如何创建引导动画

只要熟悉了引导层和引导线，创建引导动画就十分简单了。下面以“蝴蝶.fla”为例，讲解创建引导动画，具体操作如下：

步骤 1　选择【文件】/【打开】命令，在弹出的对话框中选择文档“蝴蝶.fla”（光盘:\素材\第 8 章\蝴蝶.fla）将其打开，如图 8-15 所示。

步骤 2　在图层 1 的第 60 帧插入帧，然后选择图层 2，在第 60 帧插入关键帧，如图 8-16 所示。


图 8-15　打开文档

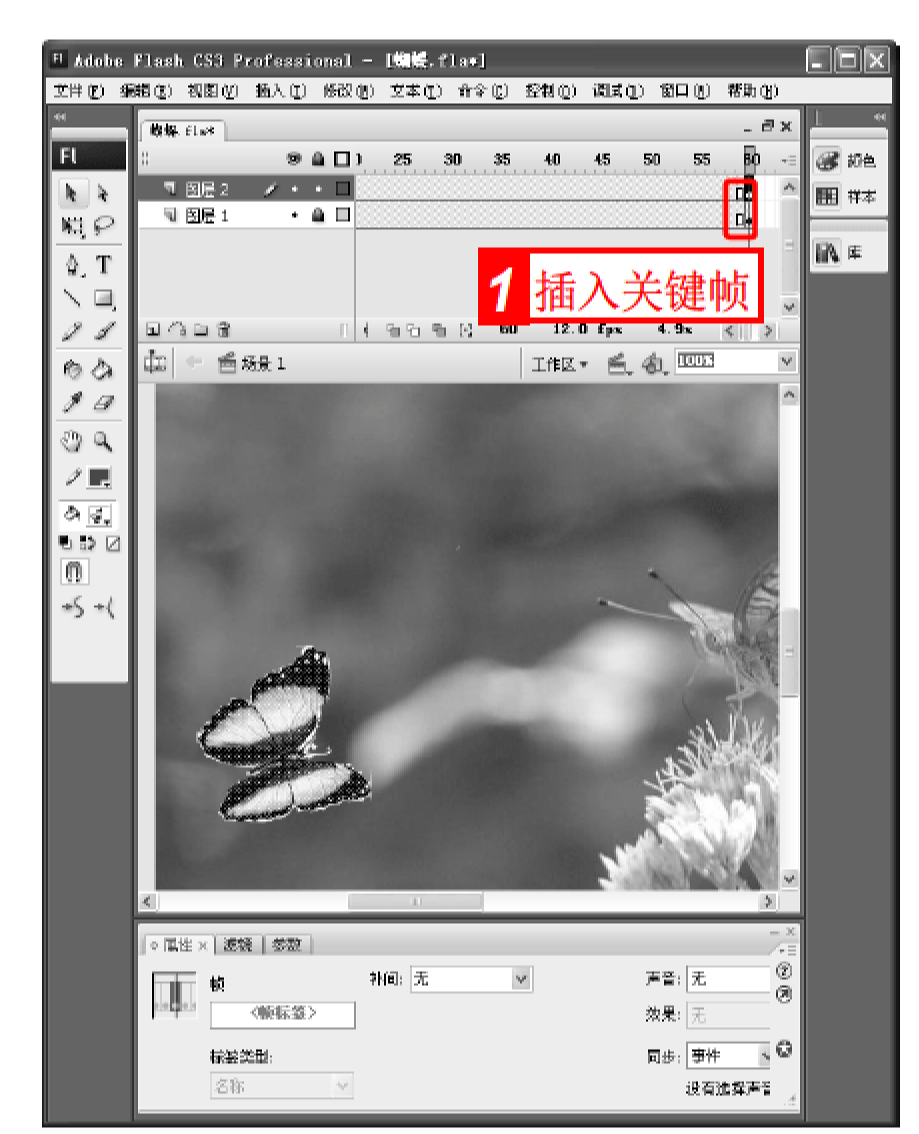


图 8-16　插入关键帧

步骤 3　将鼠标移动到图层区中，单击按钮新建一个引导图层，如图 8-17 所示。

步骤 4　在工具箱中选择铅笔工具，将其笔触改为“平滑”模式，在舞台中绘制一条曲线，如图 8-18 所示。

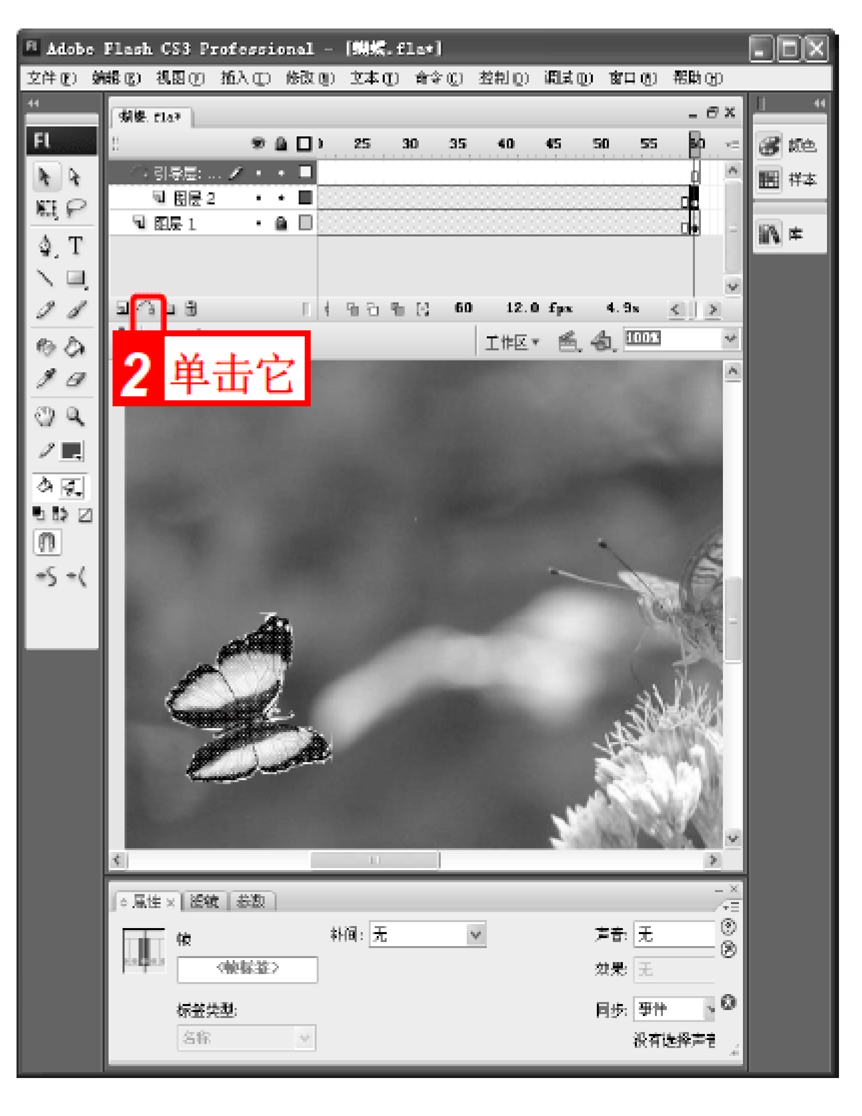


图 8-17　建立引导层



图 8-18　建立引导线

步骤 5　选择图层 2 第 1 帧中的影片剪辑元件，按住其中心点不放，将其向引导线的左端移动，当蝴蝶图片移动到左边端点将出现一个圆，表示影片剪辑和引导线产生吸附，如图 8-19 所示。

步骤 6　在图层 3 的第 60 帧插入关键帧，用相同的方法使帧中的对象吸附到引导线的右端，如图 8-20 所示。

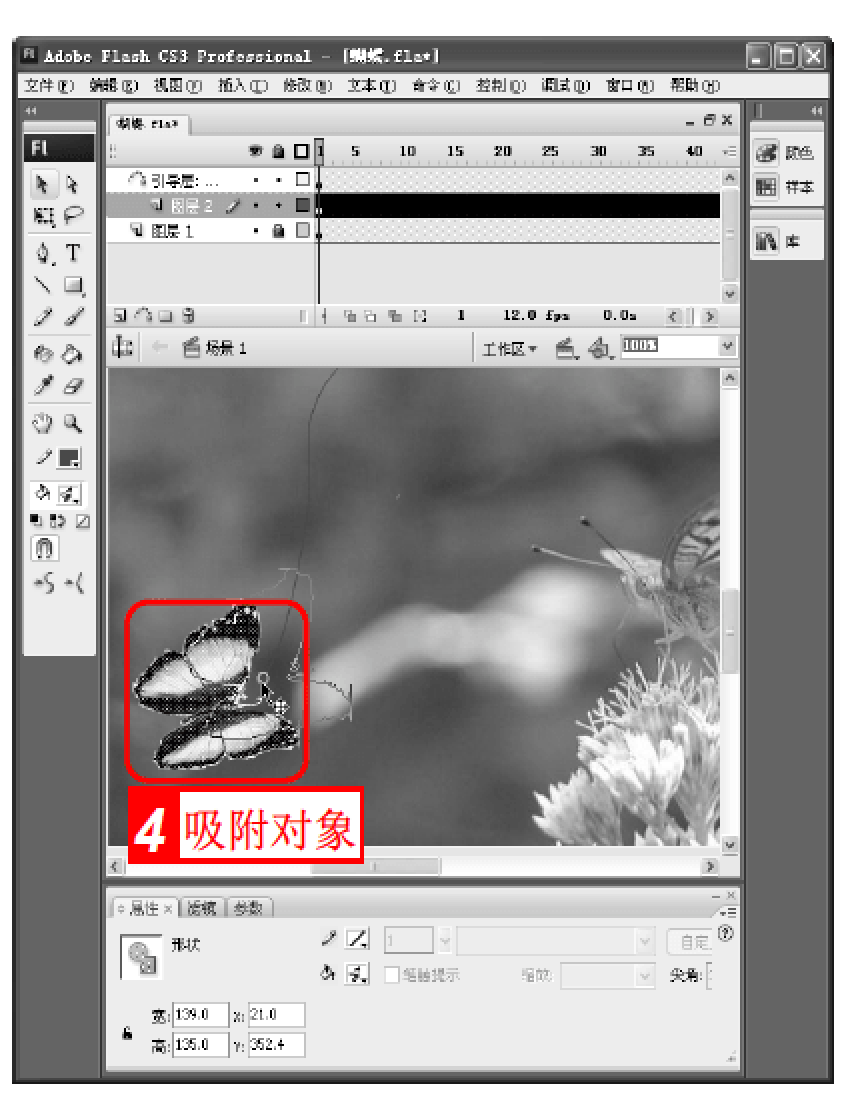


图 8-19　吸附对象

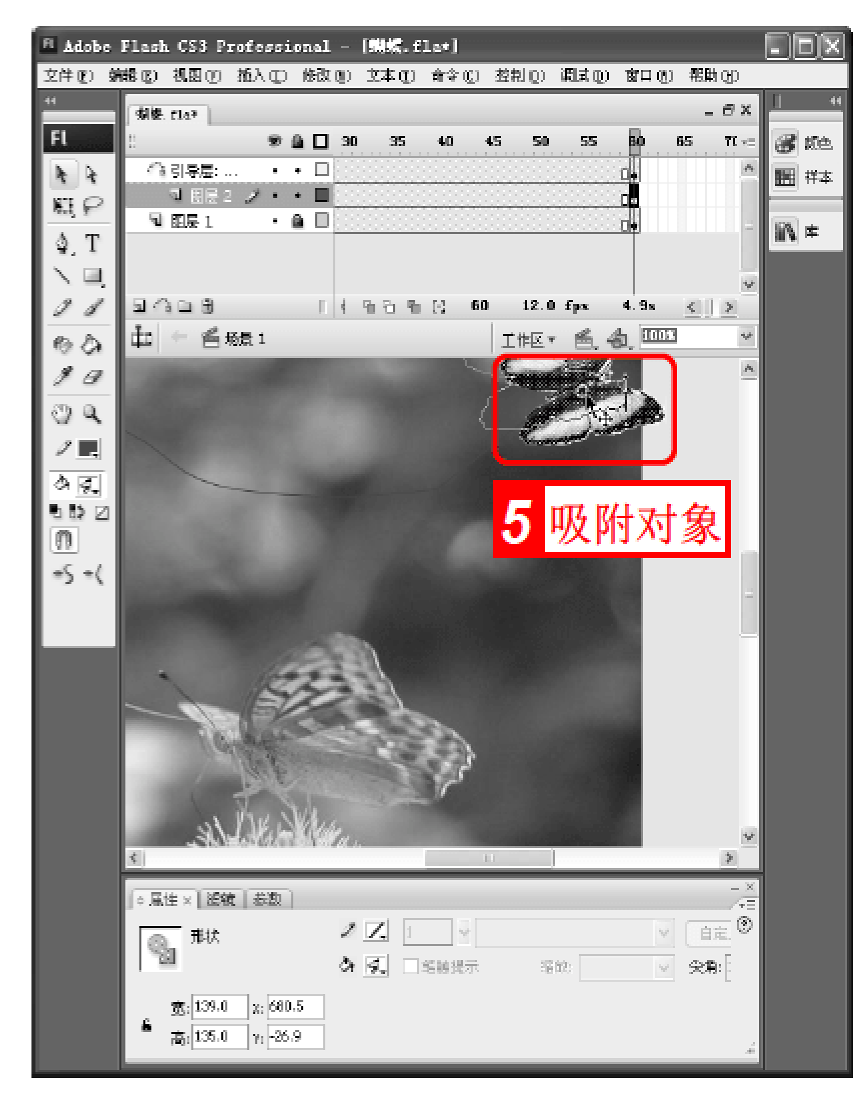


图 8-20　新建关键帧并吸附对象

步骤 7　在图层 2 中的第 1 帧到第 60 帧右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令创建动画补间动画，如图 8-21 所示。






步骤 8 按【Ctrl+Enter】键浏览动画效果，发现动画中的蝴蝶飞的速度不符合实际情况，如图 8-22 所示。

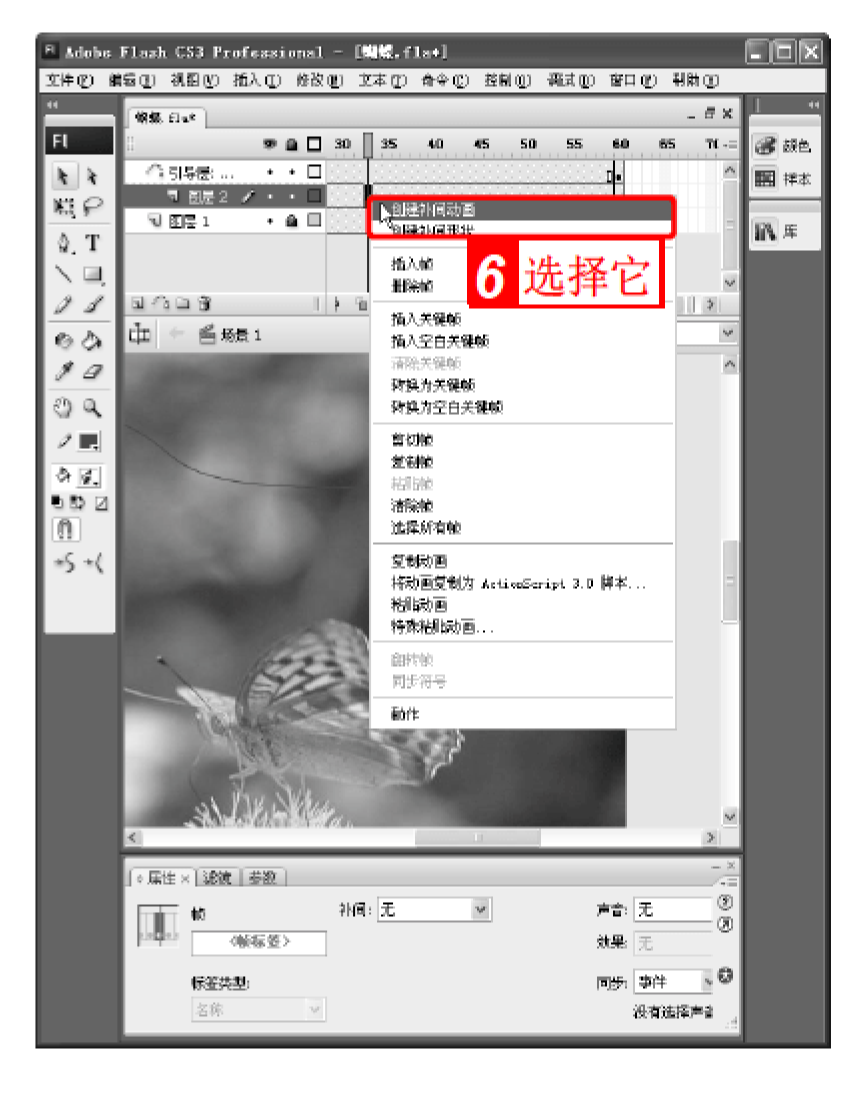


图 8-21 选择命令



图 8-22 预览动画

步骤 9 返回到动画编辑界面中，选择图层 2 中的第 60 帧，将其移动到第 90 帧的位置，如图 8-23 所示。

步骤 10 按【Ctrl+Enter】键再次浏览动画效果（光盘:\最终效果\第 8 章\蝴蝶.fla），发现蝴蝶飞得很自然了，如图 8-24 所示。

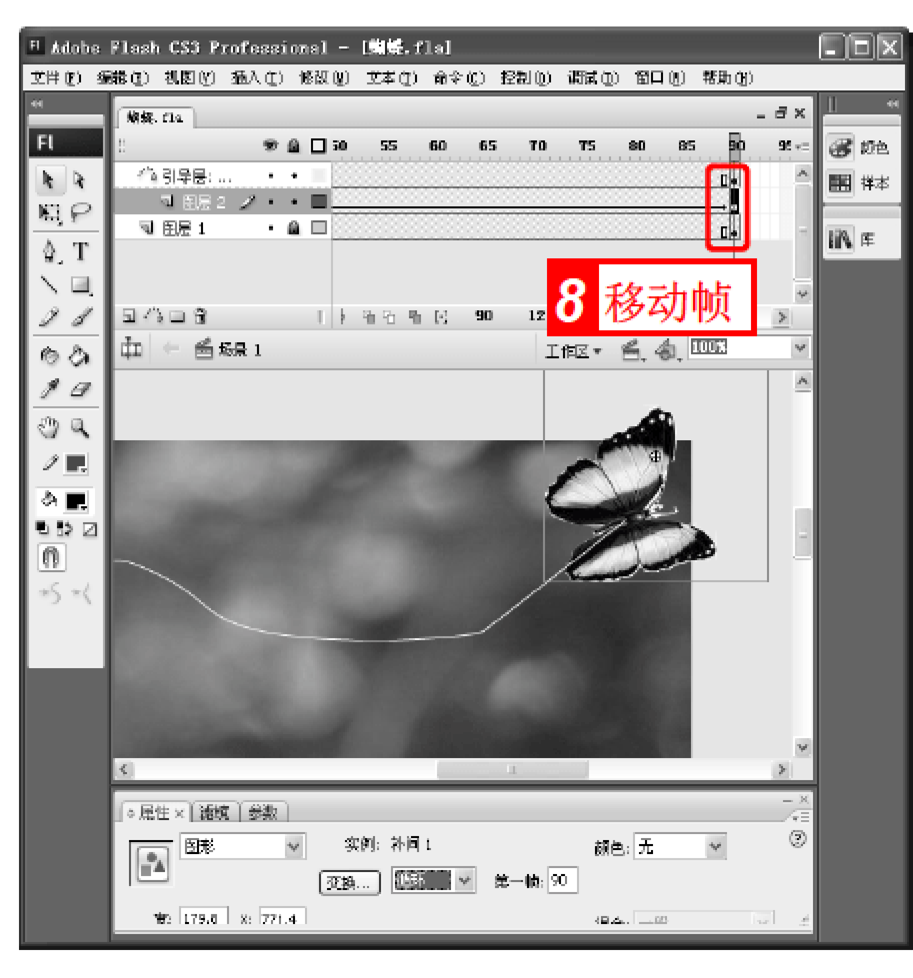


图 8-23 移动关键帧

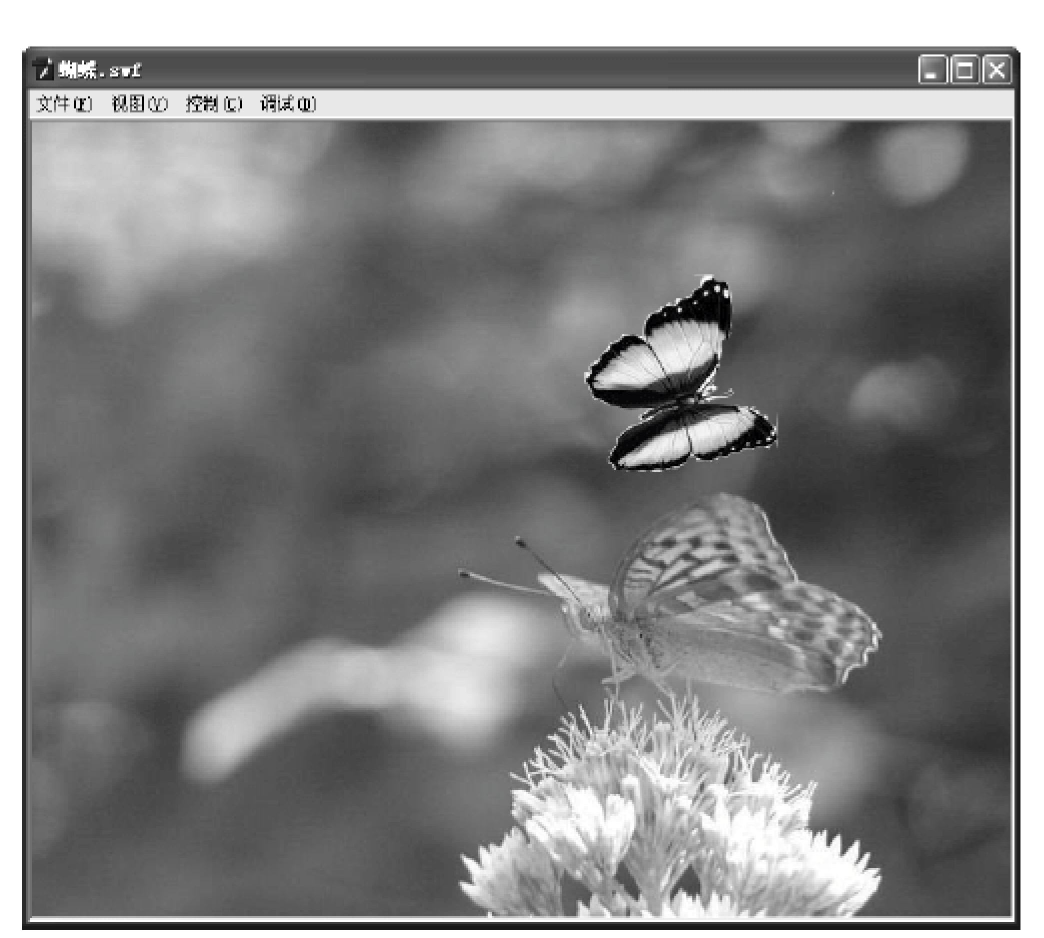


图 8-24 预览动画

8.4 遮 罩 动 画

遮罩动画也是网页中常见的动画之一，如我们经常在网上看到的探照灯动画等都是属于遮罩动画。

8.4.1 遮罩层的原理

初学者可以这样理解，看电视时眼前遮了块布，观众就只能看到没有遮住的部分，被遮住的将不能看到，遮罩动画与现实相反，遮住的能看到，没被遮住将看不到，那块布就是特殊的图层遮罩层。遮罩层也是 Flash CS3 中的一种特殊图层，在遮罩层中用户可绘制任意形状的图形作为动画播放时的外观，但遮罩层本身并不会显示出来。

8.4.2 如何创建遮罩动画

遮罩动画可以用于许多特殊的场景，如模仿灯箱广告、水波和风吹动的效果，都是通过遮罩来实现的。创建遮罩的方法十分简单，下面以“遮罩动画.fla”为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1 新建一个 Flash 文档，将场景大小设为“400 × 400”像素，背景颜色设置为黑色，如图 8-25 所示。

步骤 2 单击工具箱中的椭圆工具、线条工具和任意变形工具，在图层 1 中绘制背景图形，如图 8-26 所示。

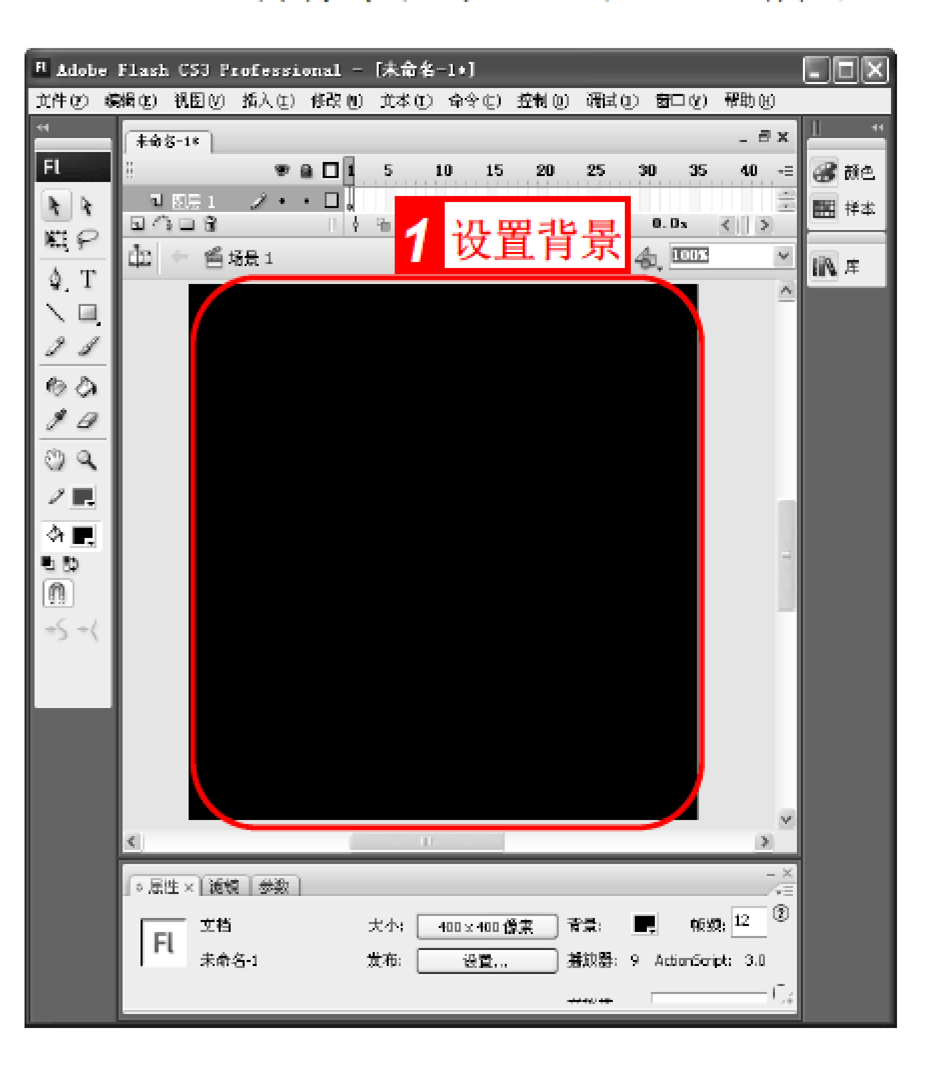




图 8-25 设置背景

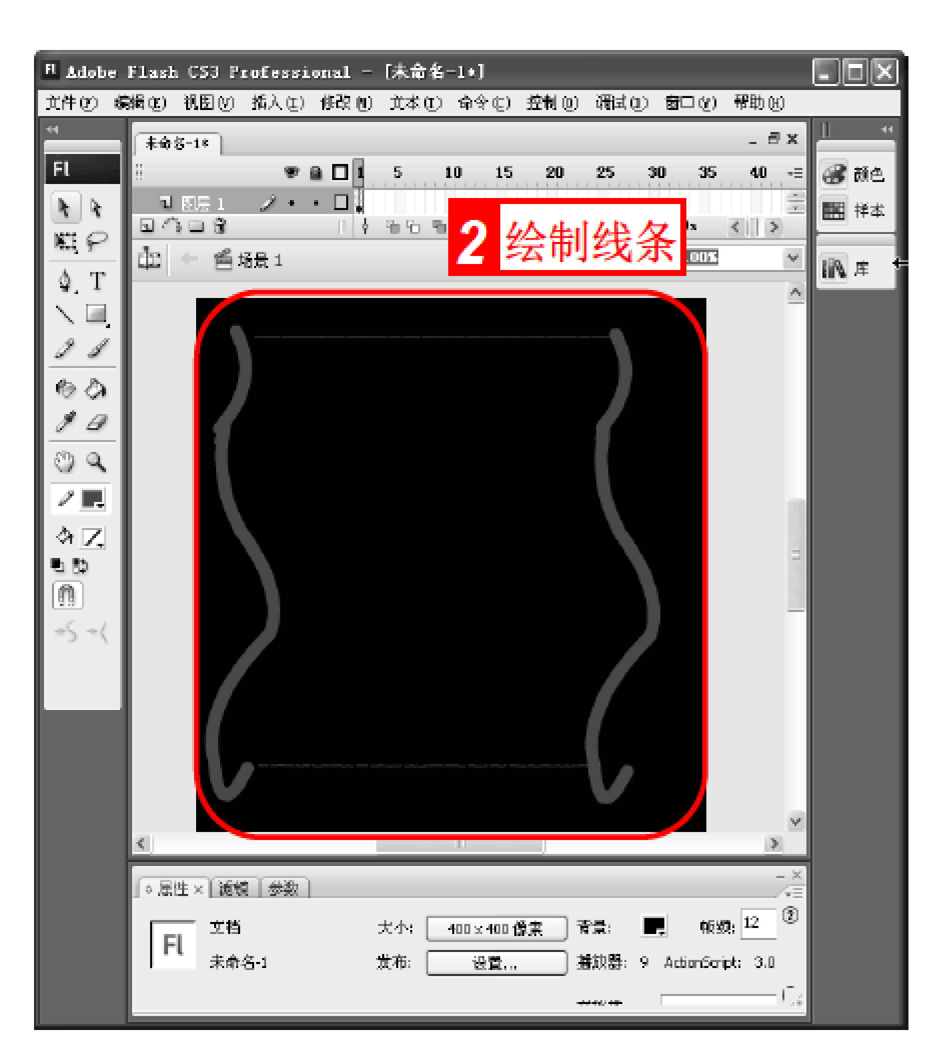


图 8-26 绘制线条

步骤 3 按【Ctrl+F8】键，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”文本框中输入“标题”，选中影片剪辑单选按钮，如图 8-27 所示。




步骤 4　选择影片剪辑元件编辑区，单击工具箱中的椭圆工具，然后在图层 1 中的第 1 帧中用椭圆工具绘制 3 个紫色系列的圆形，如图 8-28 所示。

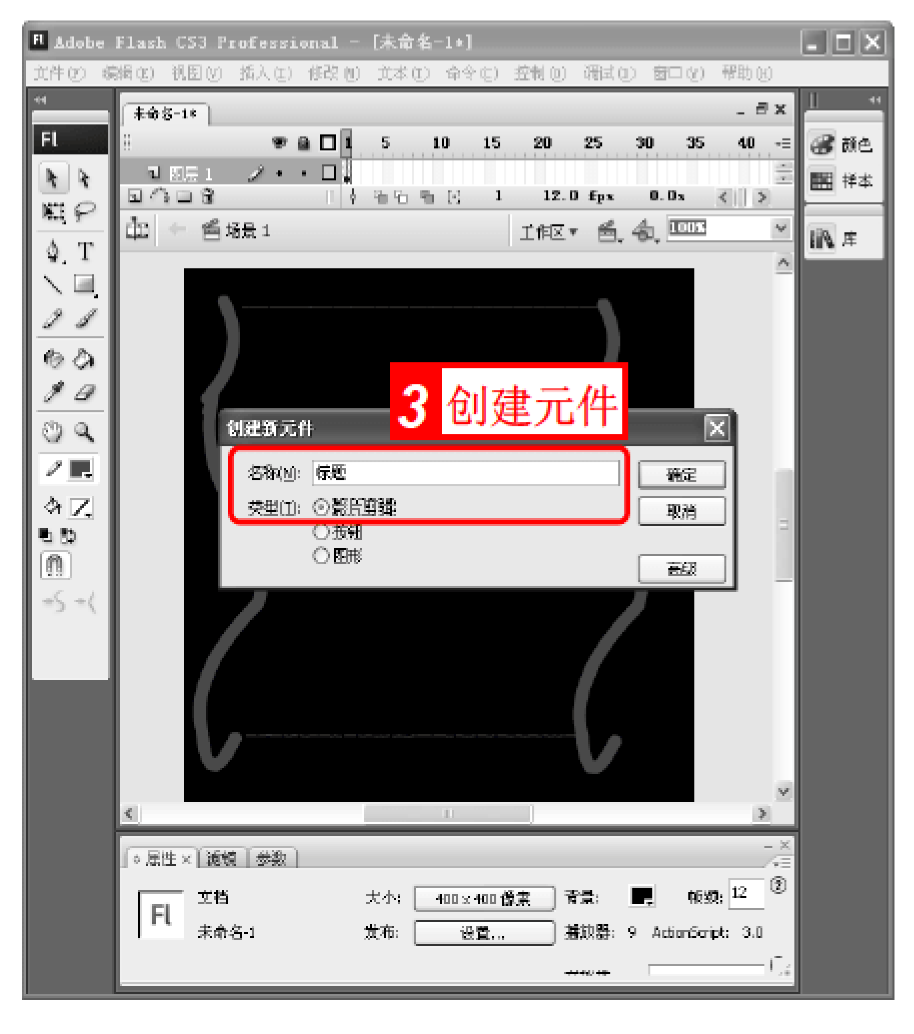


图 8-27　“创建新元件”对话框

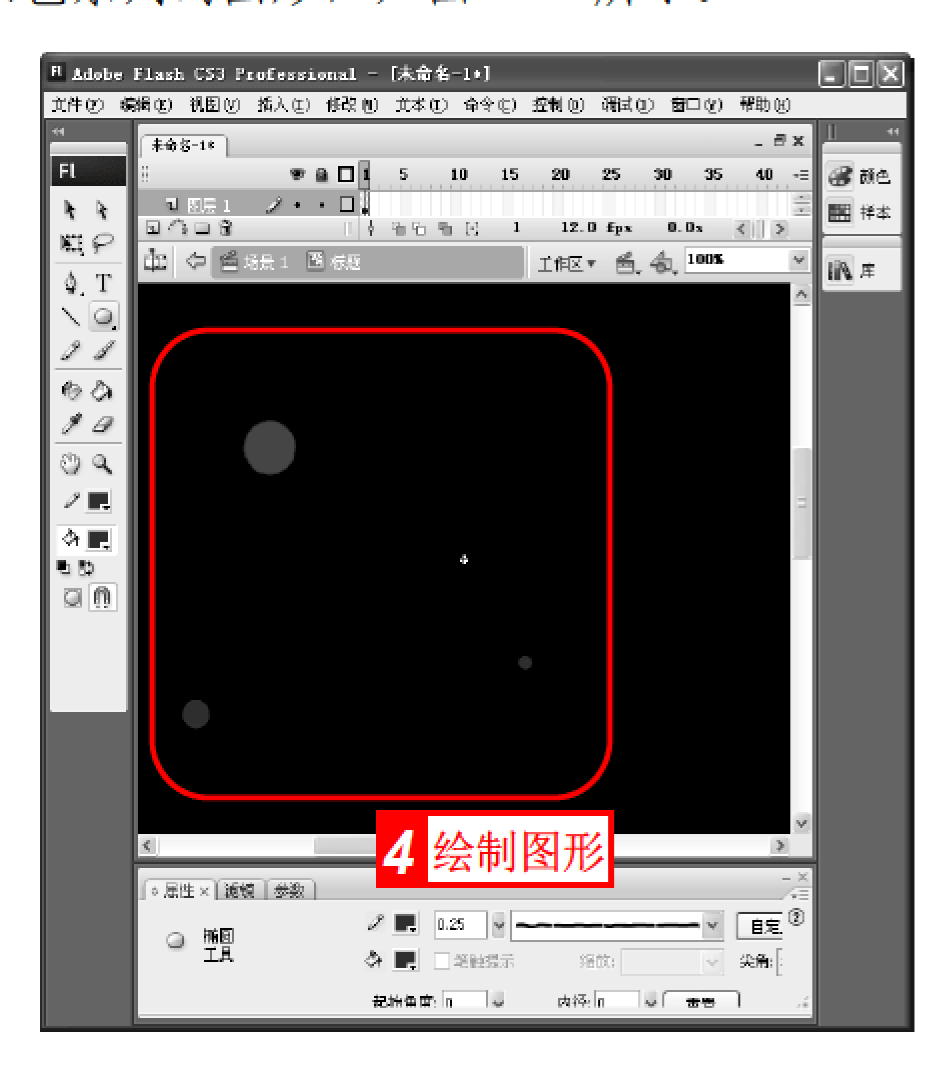


图 8-28　绘制圆形

步骤 5　在第 3 帧处按【F7】键插入空白关键帧，用椭圆工具绘制 3 个灰色的圆形，输入文字“鹅”，将其格式设置为“方正细等线简体、40、白色”，并按【Ctrl+B】键将其打散，将其移动到圆形图形上方，如图 8-29 所示。

步骤 6　在第 5 帧处插入空白关键帧，用椭圆工具绘制 4 个彩色的圆形，输入文字“鹅”，将其格式设置为“方正琥珀简体、40、白色”，并按【Ctrl+B】键将其打散，如图 8-30 所示。

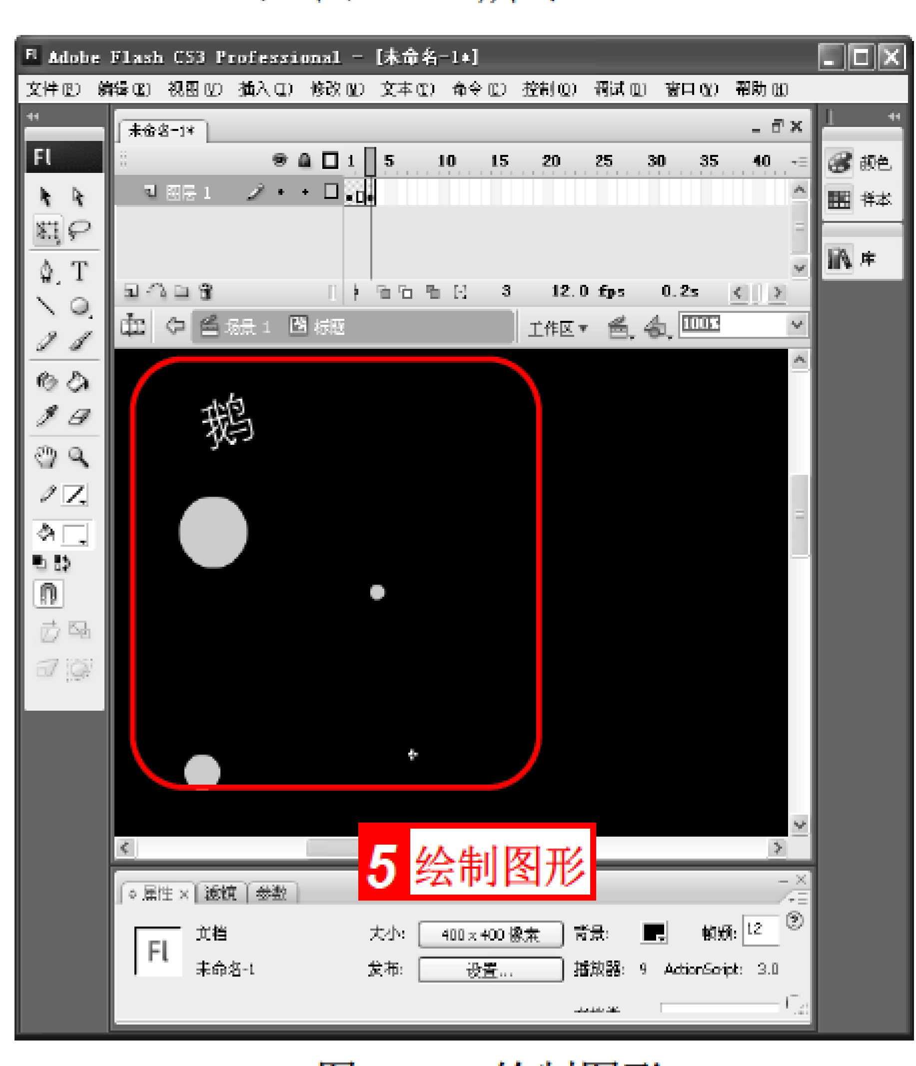


图 8-29　绘制图形 1

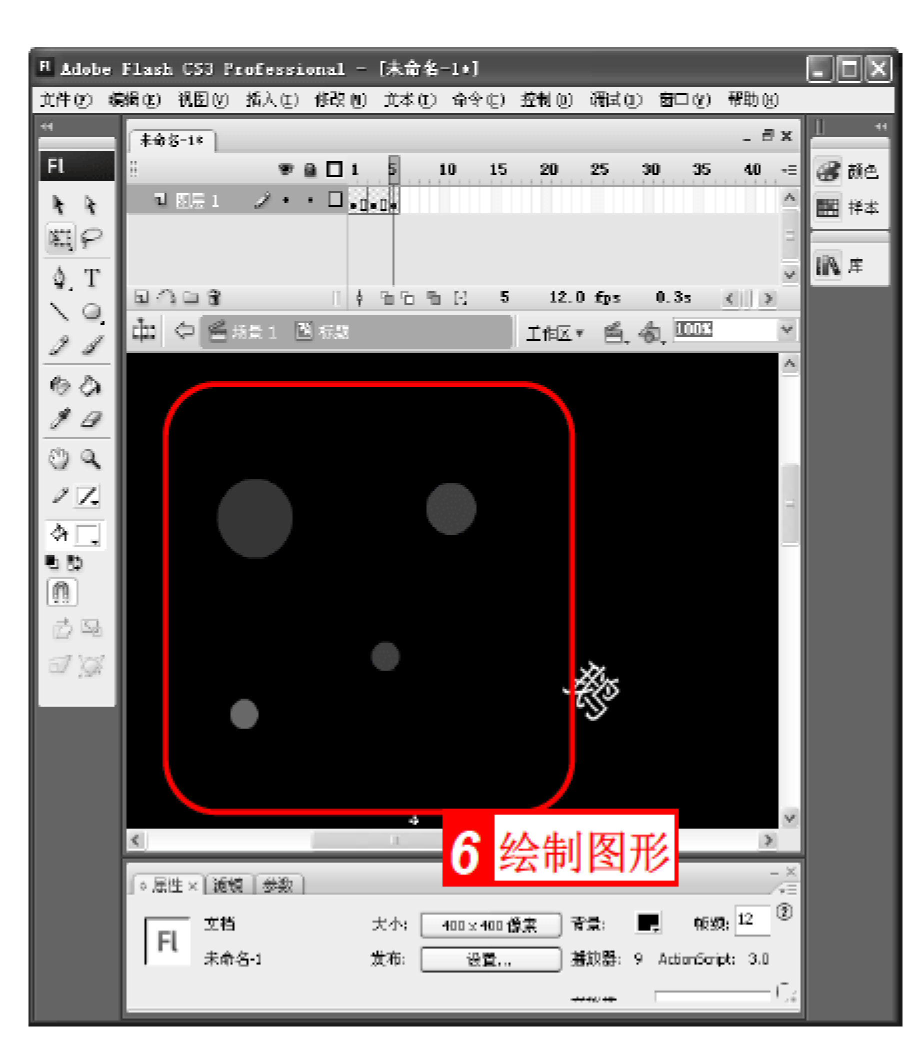


图 8-30　绘制图形 2

步骤 7　在第 8 帧处插入空白关键帧，用椭圆工具绘制 5 个灰色的圆形，输入文字“鹅”，







并按【Ctrl+B】键将其打散，将其移动到图形上方，如图 8-31 所示。

步骤 8 单击场景左上方的场景 1按钮，回到场景中，并将“标题”影片剪辑元件拖入场景的上方，然后在第 55 帧处插入普通帧，如图 8-32 所示。

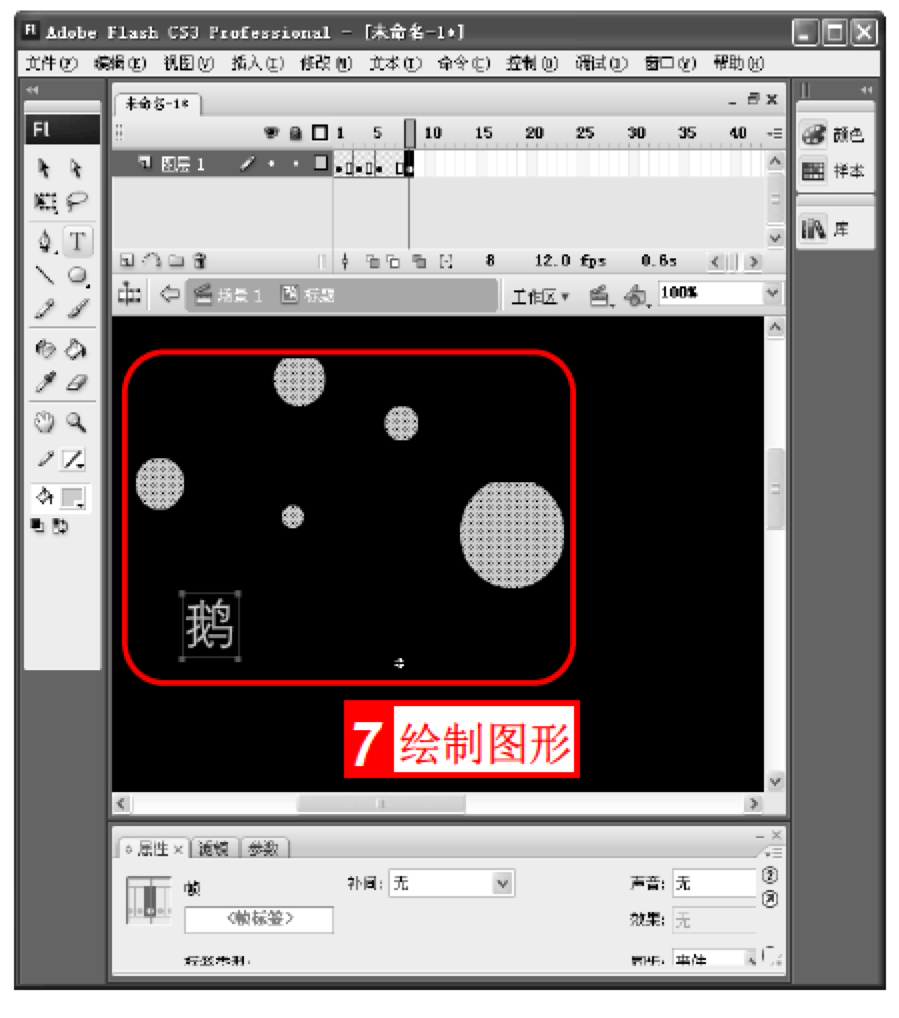


图 8-31　绘制图形

图 8-32　从库中将元件拖入场景中

步骤 9 新建图层 2，在场景中输入如图 8-33 所示的文字，将其格式设置为“方正少儿简体、38、白色”，并移至场景下方。

步骤 10 在图层 2 的第 55 帧插入关键帧，并在两个关键帧之间创建动作补间动画，然后将第 55 帧中的图片向上拖移至背景中红色虚线的上方，如图 8-34 所示。

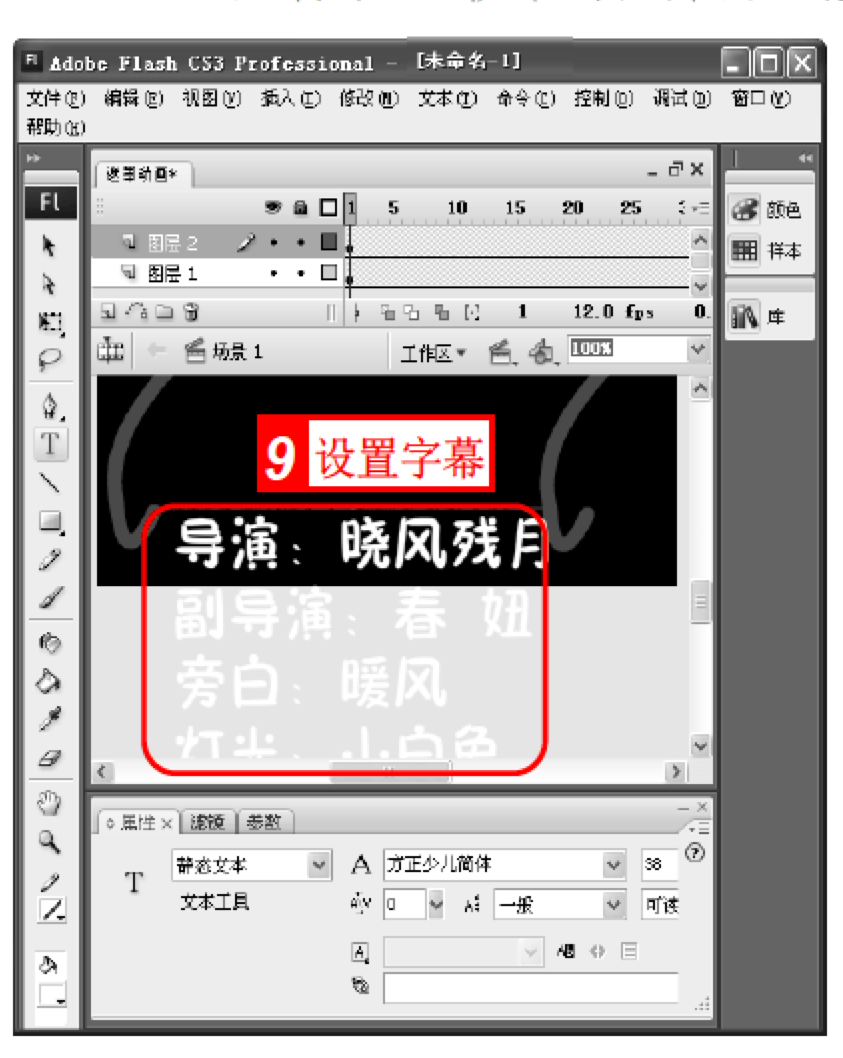




图 8-33　输入文字　　　　图 8-34　调整文字

步骤 11 新建图层 3，选择矩形工具在场景中绘制一个蓝色矩形，在图层 3 的第 55 帧处插入普通帧，然后选取图层 3 并右击，在弹出的快捷菜单中选择“遮罩层”



命令，将图层 3 转换为遮罩层，如图 8-35 所示。

步骤 12 选择【文件】/【保存】命令，将其保存为“遮罩动画.fla”（光盘:\最终效果\第 8 章\遮罩动画.fla）。

步骤 13 按【Ctrl+Enter】键即可预览制作好的电影序幕的遮罩效果，如图 8-36 所示。



图 8-35　设置遮罩层

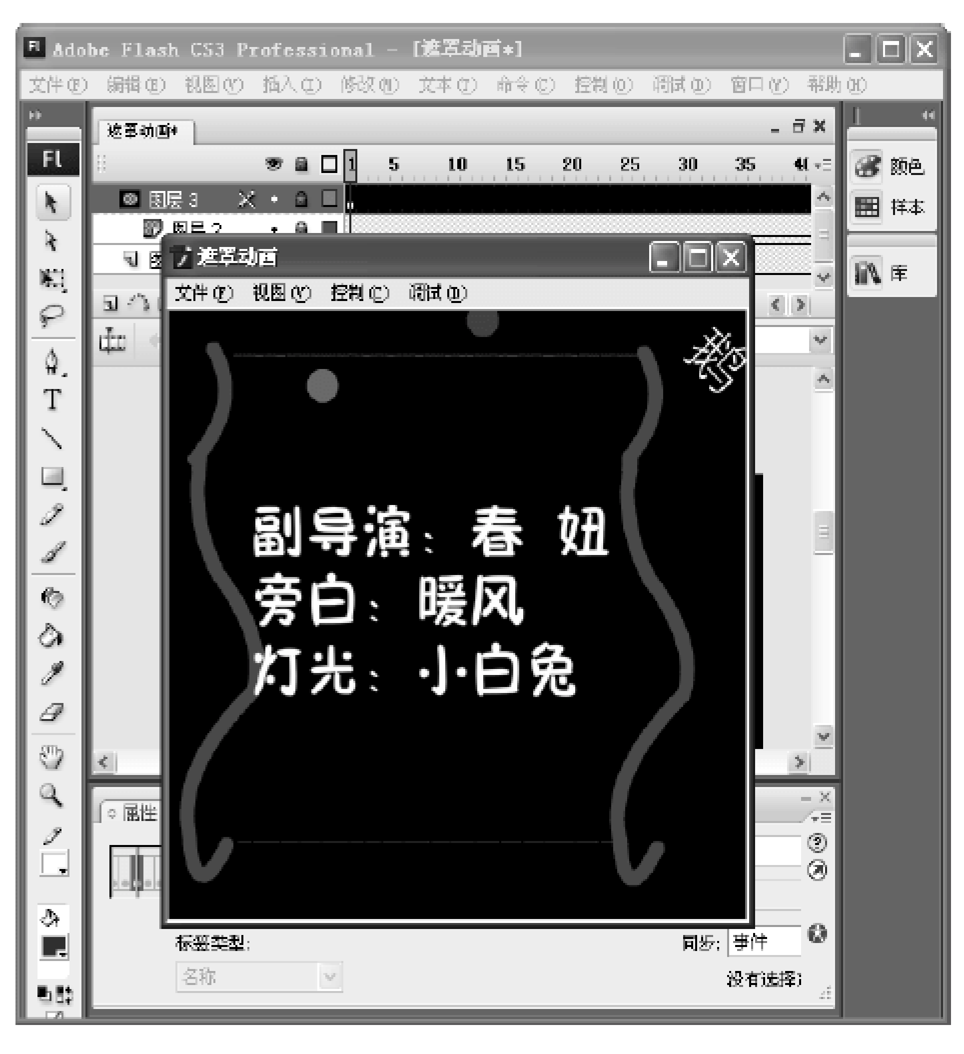


图 8-36　预览动画效果

魔法档案

对于动画中常用到的元素可以将其创建为元件，当用户需要使用它时，打开“库”面板，选择其中需要的元件，然后将其拖入舞台即可。

8.5　给动画添加声音

读者在观看 Flash 动画时，一定注意到了很多动画都添加了声音效果，而且为了让动画更加丰满，制作者还可以为动画配置合适的旁白。

8.5.1　Flash CS3 支持的声音格式

Flahs 动画制作软件目前只支持两种声音格式，一种是 MP3 格式，一种是 WAV 格式，其特点分别介绍如下：

- ❖ MP3 格式：MP3 格式是用户比较熟悉的一种音频文件，虽然采用 MP3 格式压缩音乐时对文件有一定的损坏，但由于其编码技术成熟，音质比较接近于 CD 水平，且体积小、传输方便，因而受到广大用户的青睐。
- ❖ WAV 格式：WAV 格式是 PC 标准声音格式，它直接保存了声音的原始数据，因




此音质非常好，但相对数据量也很大，Flash 动画大多数都是在网络中传播，其动画文件的大小直接影响到了动画的传播，所以在制作动画时一般不使用这种格式的声音文件。

8.5.2 添加与编辑声音

在 Flash CS3 中为动画添加声音文件主要是为关键帧和按钮添加声音，而且添加声音文件的方法非常简单，它和导入图片类似，都是先将声音导入到“库”面板中，然后拖入到动画中使用。

1. 为关键帧添加声音

如果制作者想让动画播放到某帧或特定状态时出现音乐效果，可在该位置插入一个关键帧，然后将音乐文件拖入其中即可。在 Flash CS3 中为动画添加声音的方法主要有两种：一种是先将声音文件导入到库中，然后添加声音图层，在要播放声音的位置拖入声音文件即可；另一种是选择要添加声音的帧，在“属性”面板中选择所需声音文件，将自动添加声音。下面以“盛夏的夜.fla”（光盘:\素材\第 8 章\盛夏的夜.fla）为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1 打开“盛夏的夜.fla”文档，选择【文件】/【导入】/【导入到库】命令将“蝉.mp3”（光盘:\素材\第 8 章\蝉.mp3）导入到库中，如图 8-37 所示。

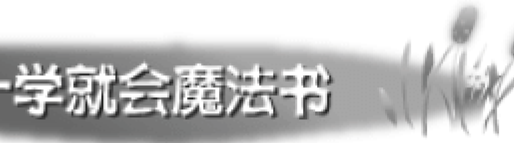


图 8-37 导入声音

步骤 2 新建图层 9，在“库”面板中选择“蝉.mp3”，将其拖入到舞台中，如图 8-38 所示。

步骤 3 完成以上操作以后，将其保存(光盘:\最终效果\第 8 章\盛夏的夜.fla)，按【Ctrl+Enter】键预览动画效果，如图 8-39 所示。









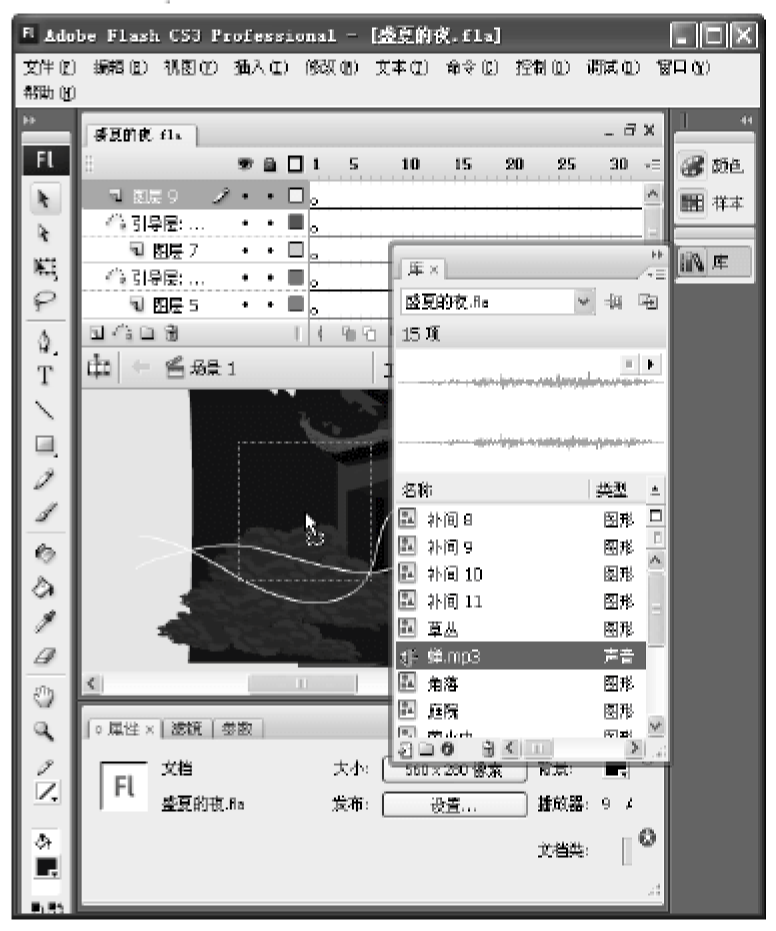


图 8-38　导入声音



图 8-39　最终效果

2. 为按钮添加声音

网页的动画中，按钮是比较常用的元件，用户可以为按钮添加声音，制作出生动的动画效果。按钮的制作将在 9.3.3 节中进行讲解，读者在这里只需要按照我们提供的素材进行声音的添加就可以了，具体操作如下：

步骤 1　打开 Flash 文件“按钮.fla”（光盘：\素材\第 8 章\按钮.fla），其场景如图 8-40 所示。

步骤 2　在“库”面板中双击按钮元件，进入按钮元件的编辑区，如图 8-41 所示。

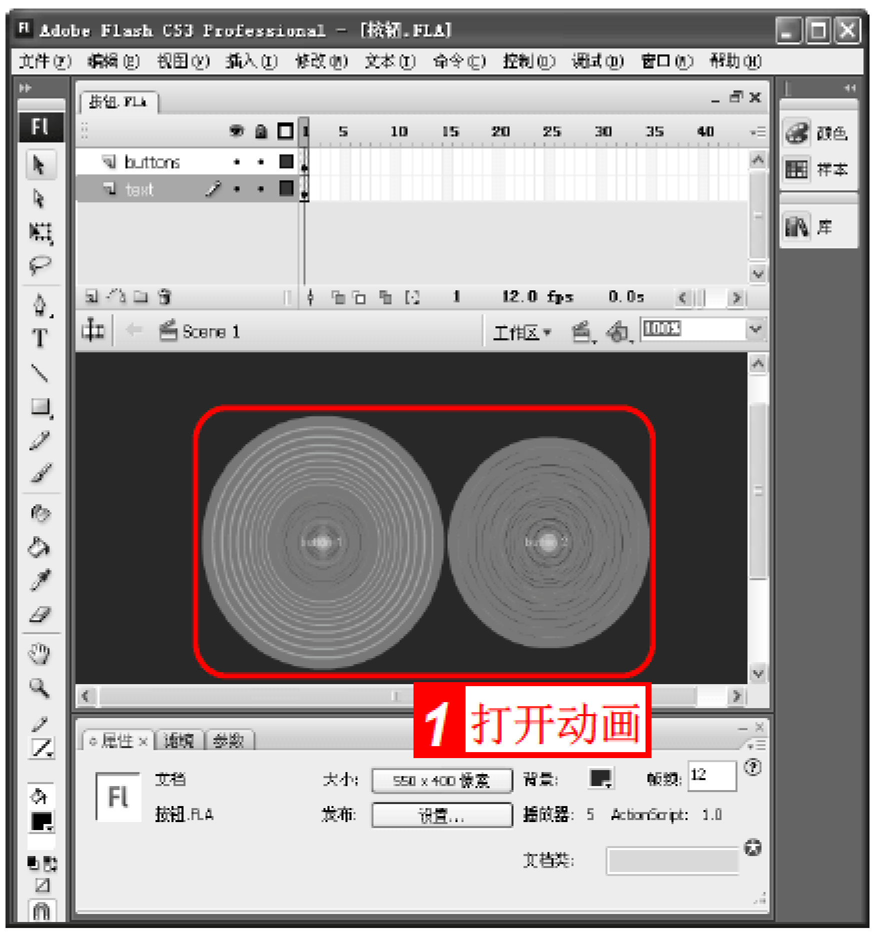


图 8-40　按钮元件

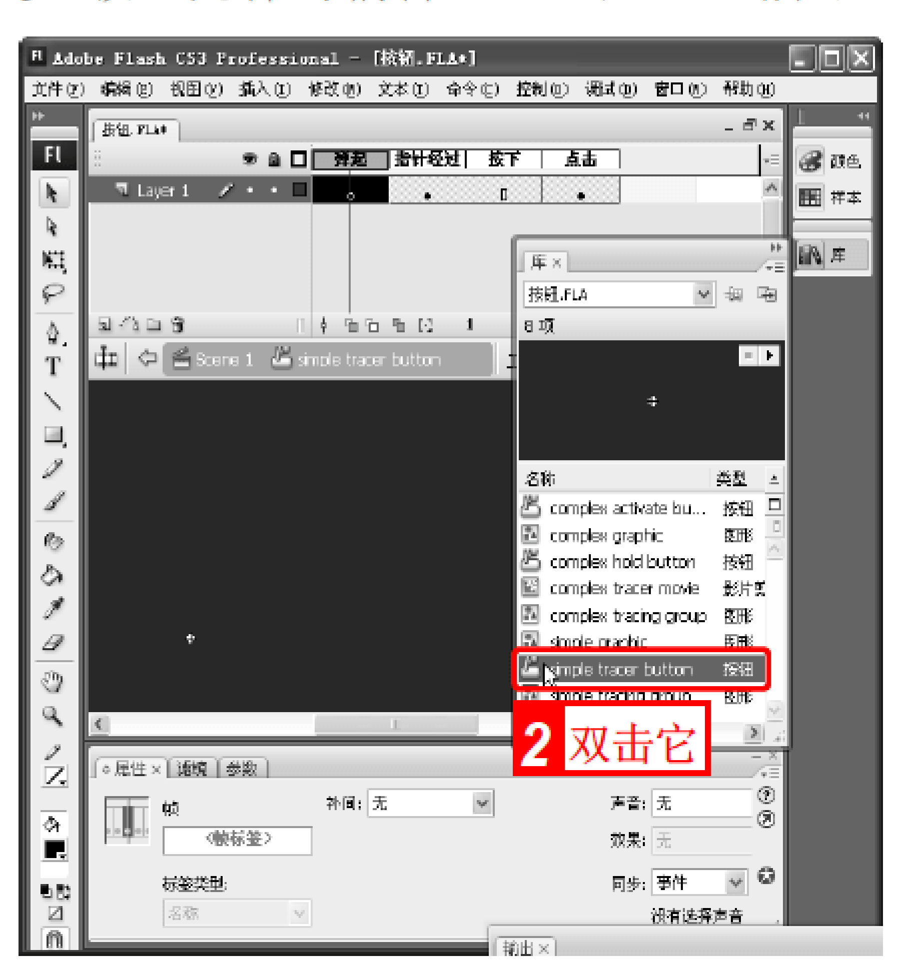


图 8-41　按钮元件编辑区

步骤 3　选择“弹起”帧，选择【文件】/【导入】/【导入到库】命令，弹出“导入到库”对话框。




步骤 4 在“导入到库”对话框中选中需要的声音文件“环绕柔和.WAV”（光盘：\素材\第 8 章\环绕柔和.WAV），单击 打开(O) 按钮将声音文件导入，如图 8-42 所示。

步骤 5 在“指针经过”帧“属性”面板的“声音”下拉列表框中选取导入的声音文件，在“效果”下拉列表框中选择“淡入”选项，在“同步”下拉列表框中选择“事件”选项，为加入的音频文件设置属性，如图 8-43 所示。

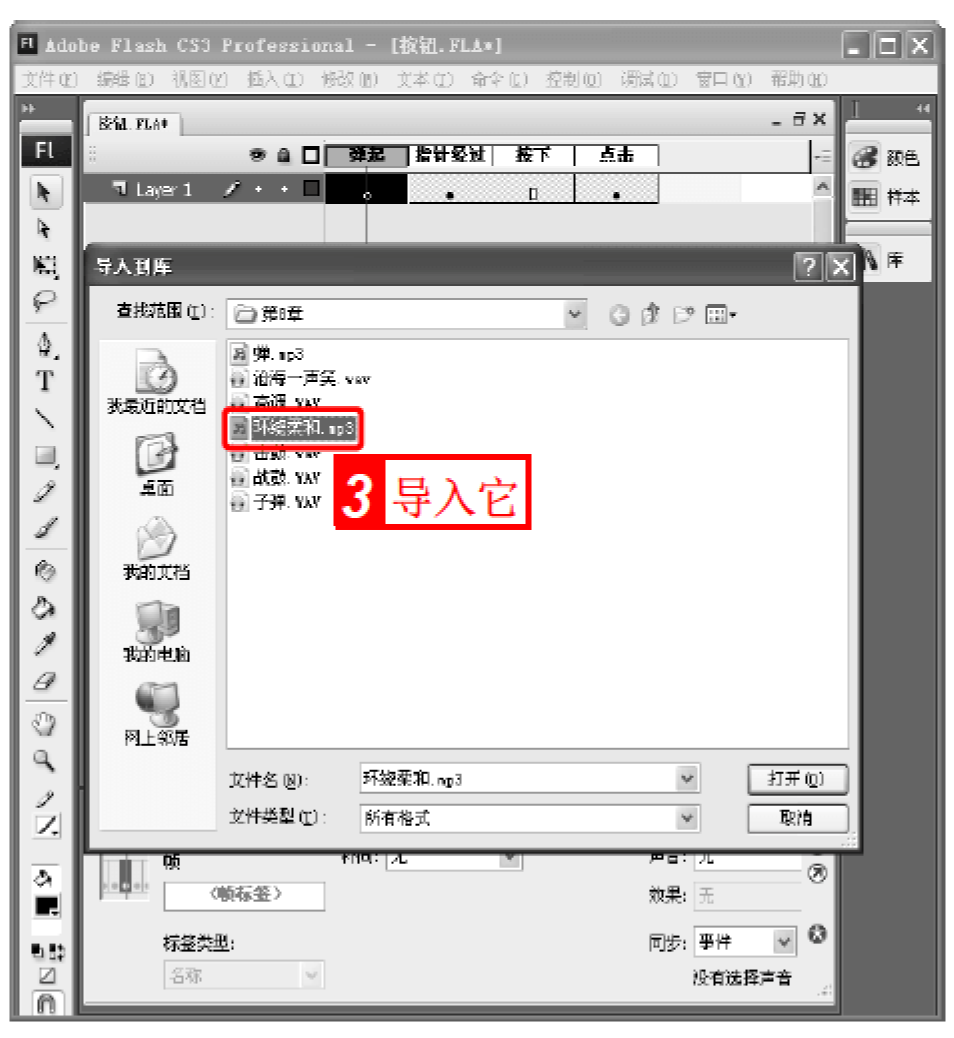


图 8-42 “导入到库”对话框

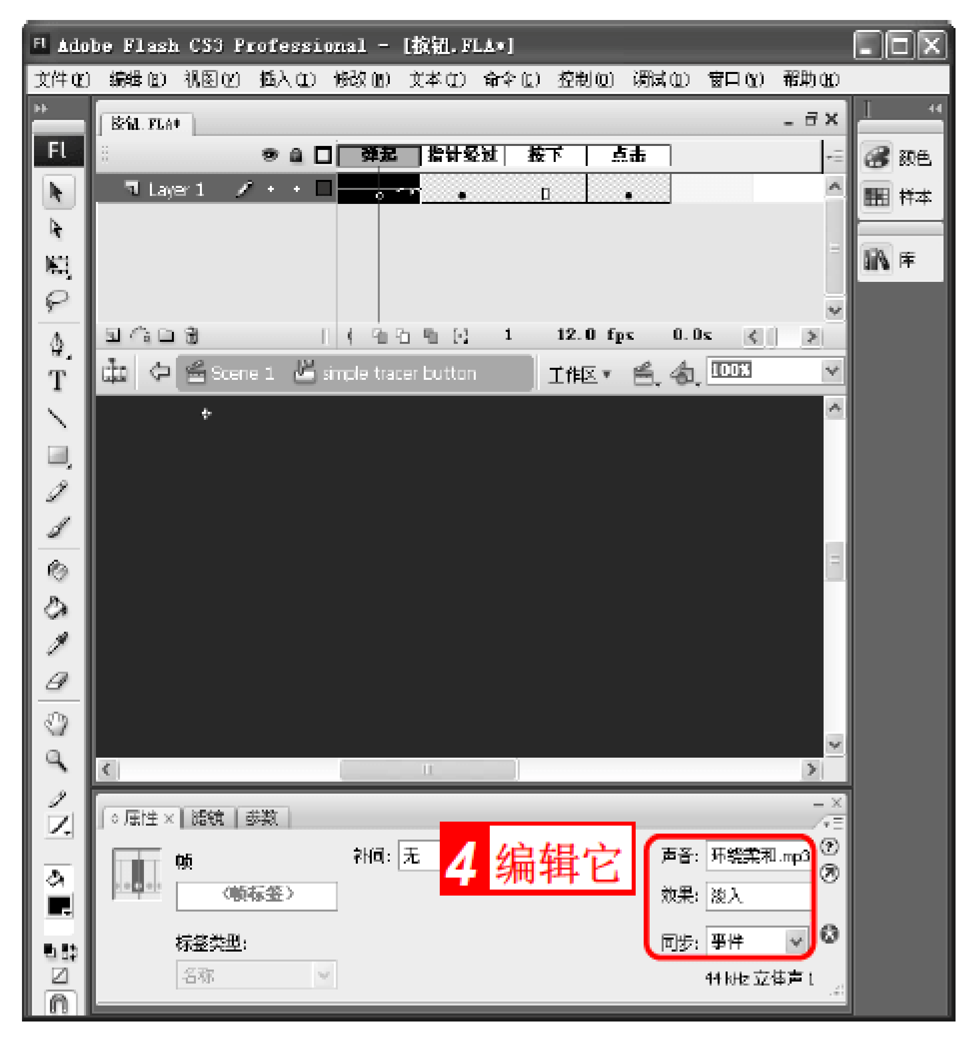


图 8-43 导入声音文件

步骤 6 用同样的方法为“指针经过”帧和“点击”帧分别添加“高调.WAV”和“子弹.WAV”（光盘：\素材\第 8 章\高调.WAV、子弹.WAV），如图 8-44 所示。

步骤 7 在“同步”区域选择“重复”选项，在文本框中输入音频重复播放的次数。

步骤 8 单击 场景 1 按钮，从元件编辑区切换到场景中。给按钮添加的声音制作完成，按【Ctrl+Enter】键测试效果（光盘：\最终效果\第 8 章\按钮.fla）。

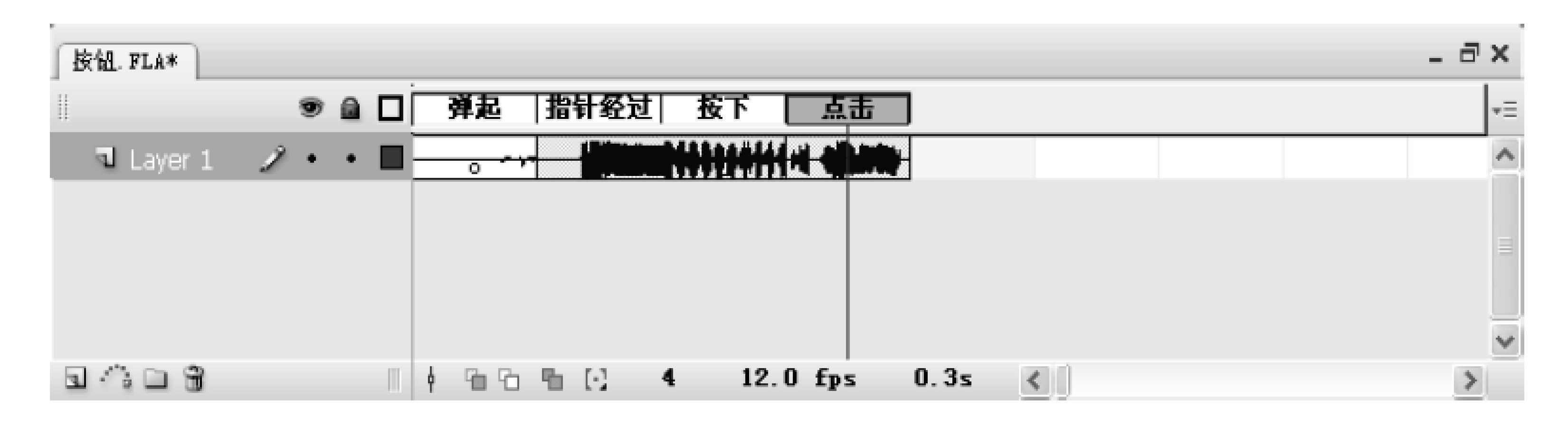


图 8-44 为其他帧添加声音效果

魔力测试

当把鼠标移到按钮上时，Flash 就会播放导入的声音。如听不到声音，可在按钮编辑区中单击帧“属性”面板中的 编辑... 按钮对导入的声音进行调整。






3. 编辑声音

当导入的声音不能满足用户制作动画的要求时，可在“属性”面板或“编辑封套”对话框中对其进行编辑。在“属性”面板中编辑声音的方法在前面已经讲过，这里不再赘述。为了对声音更加细致地进行编辑，用户可在“属性”面板中单击编辑...按钮，弹出“编辑封套”对话框（如图 8-45 所示），在该对话框中可详细地设置动画的音频效果。

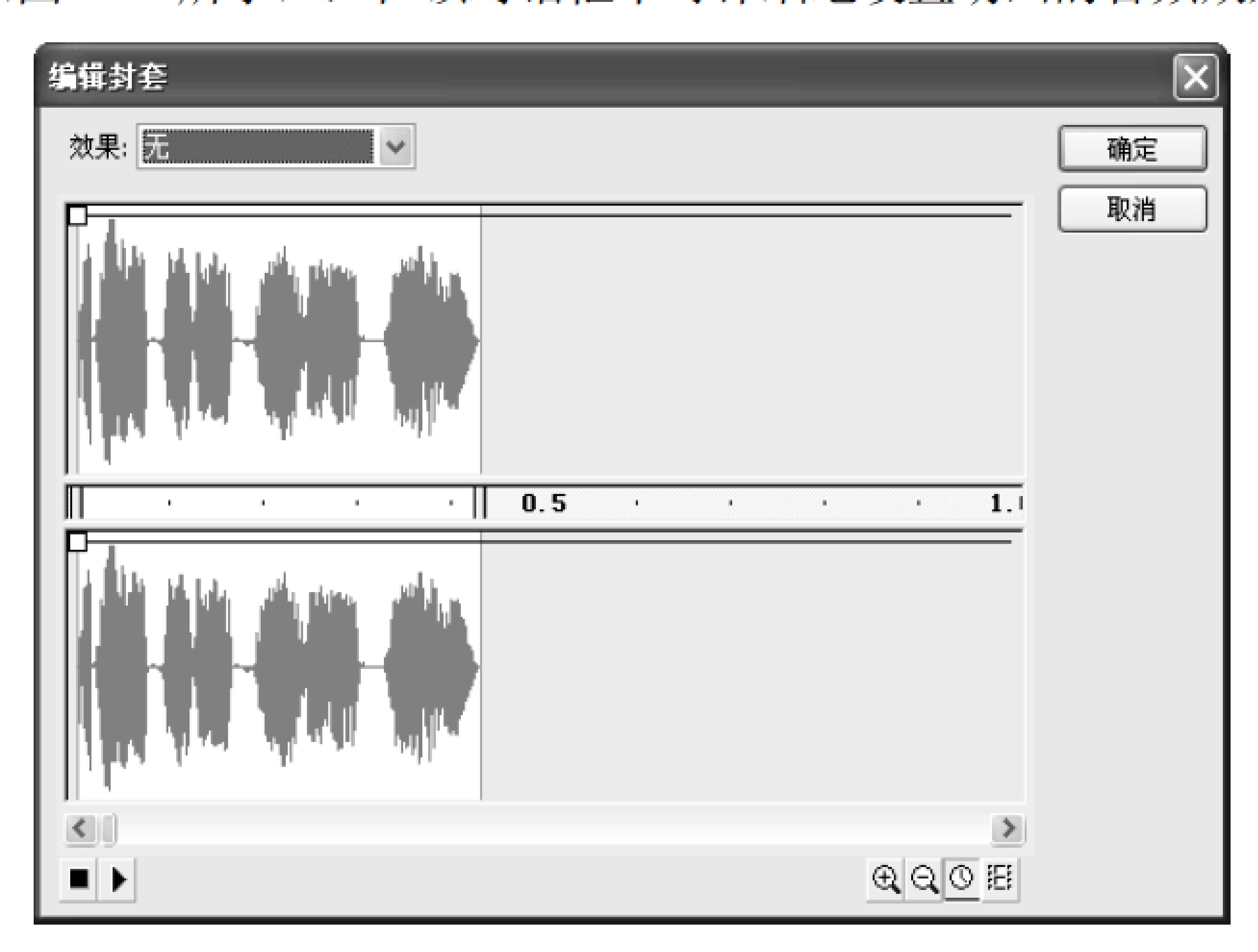


图 8-45　“编辑封套“对话框

在“编辑封套”对话框的下方有一些按钮，它们的作用分别介绍如下。

- ❖ 单击或按钮可以放大或缩小窗口内音频的显示效果。
- ❖ 单击或按钮可以改变时间轴的单位。显示的单位为秒，显示的单位为帧。
- ❖ 完成编辑后，单击“播放”按钮测试效果，单击■按钮终止播放。

在“编辑封套”对话框中编辑声音的具体操作如下：

步骤 1　选取音频层，在“属性”面板中单击编辑...按钮，弹出“编辑封套”对话框，在效果: 无下拉列表框中选择“淡入”选项，如图 8-46 所示。

步骤 2　在音频时间轴上拖动起点游标和终点游标改变音频的起点和终点，这里将起点游标拖到“1.0”的位置，如图 8-47 所示。



小魔女，效果选项对于声音的编辑至关重要，用户选择选项后，可以通过下面的游标进行编辑。

我知道了，从“效果选项”下拉列表框中选择了声音方案后，还可通过下面的游标仔细编辑。





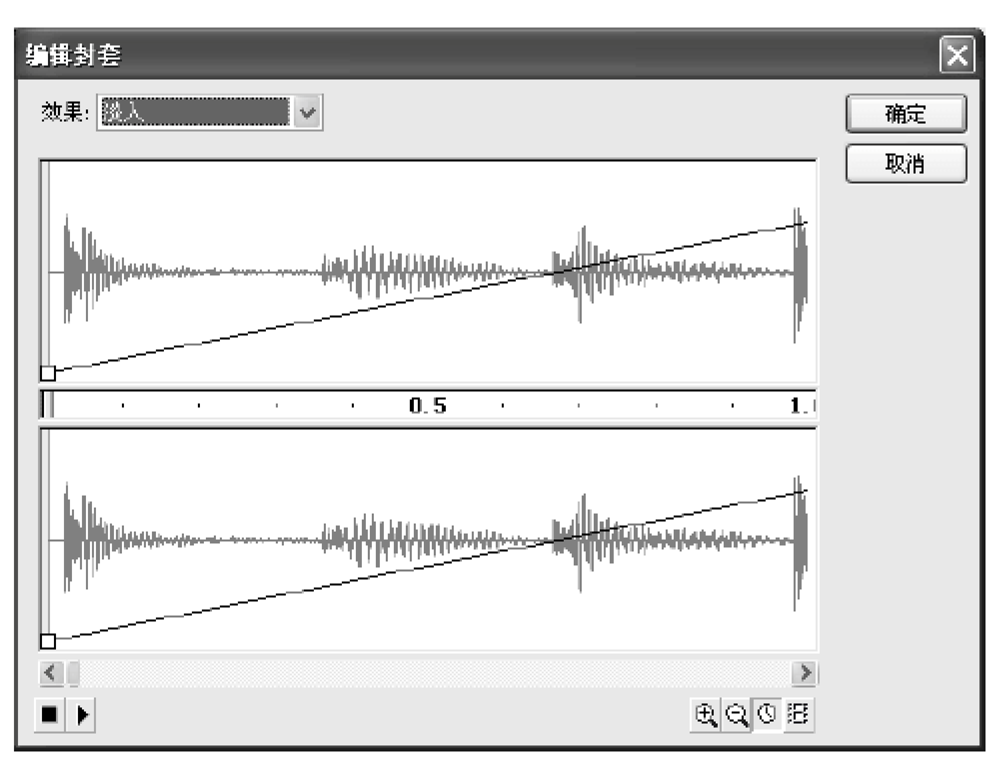


图 8-46　“淡入”选项声音编辑界面

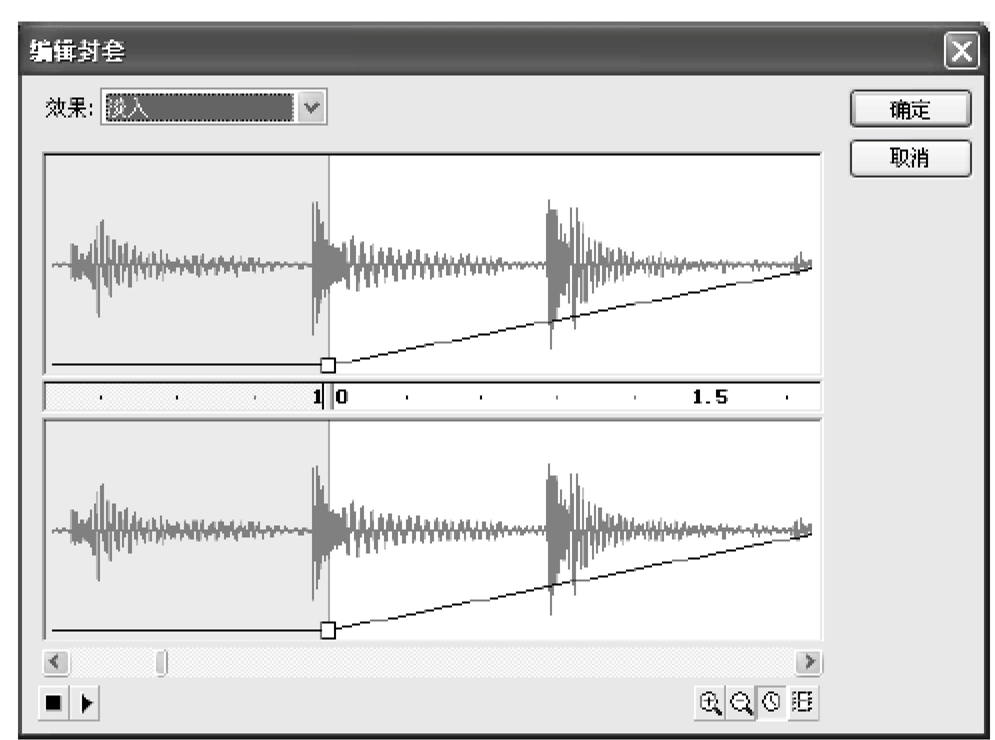


图 8-47　改变音频的起点

步骤 3　用鼠标拖动控制柄，通过改变音量控制线的位置来编辑音量的大小，这时“效果”下拉列表框中为“自定义”选项，如图 8-48 所示。

魔法档案

控制柄和音量控制线的位置位于最上方时，播放的音量最大；当控制柄和音量控制线的位置位于最下方时，播放的音量为零。

步骤 4　用鼠标拖动控制柄上的小滑块调整声音的播放范围，这里单击音量线加入两个控制柄，如图 8-49 所示。

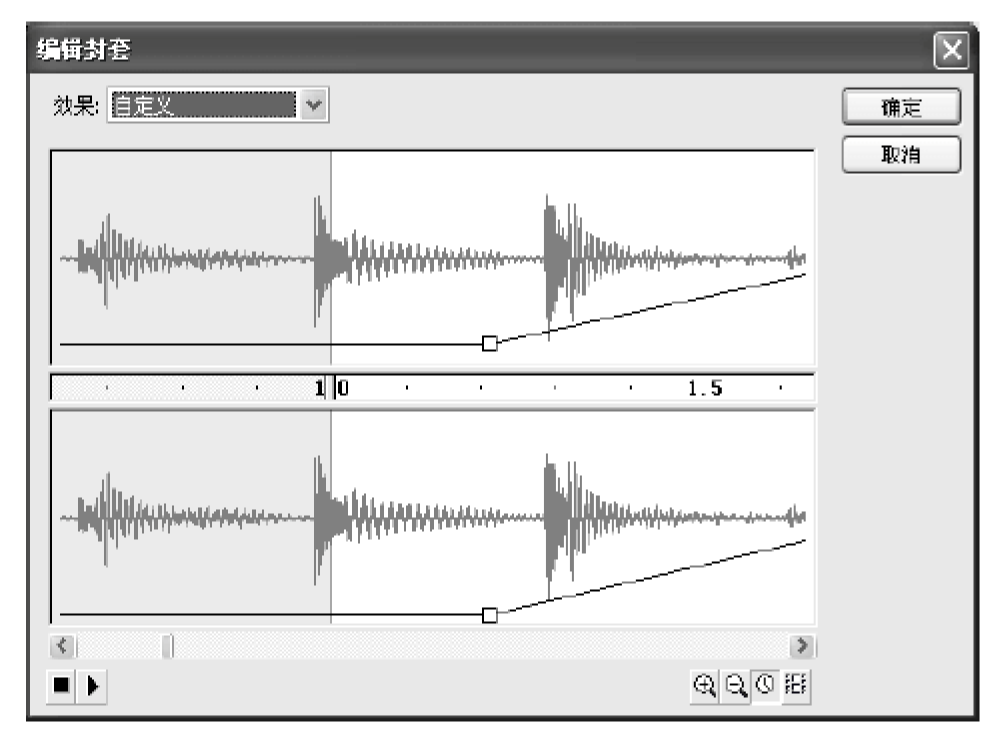


图 8-48　编辑音量的大小

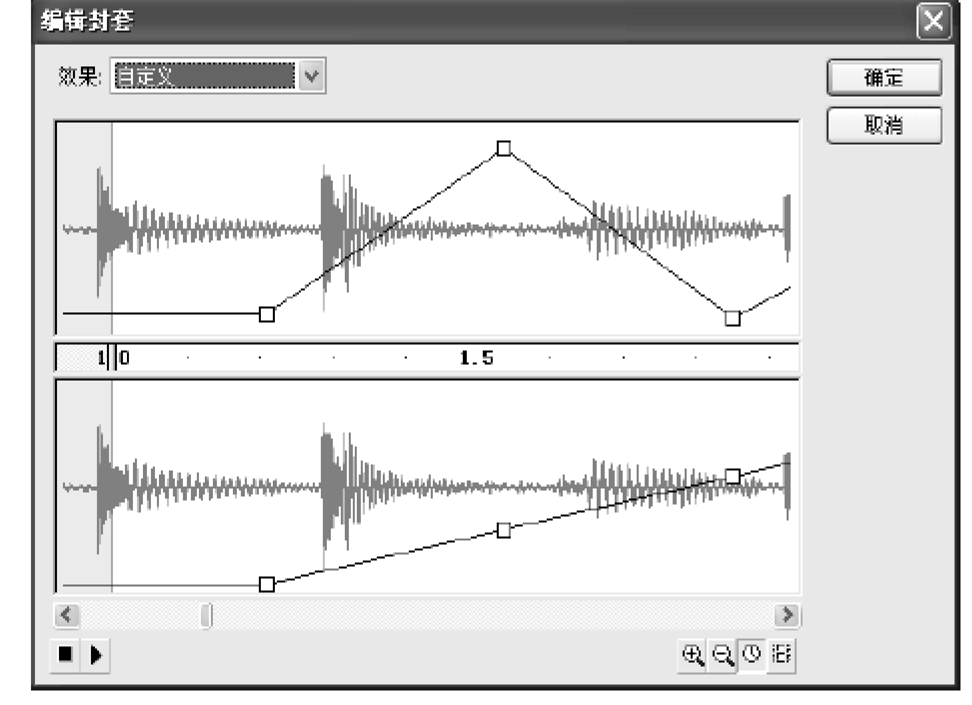


图 8-49　调整声音播放范围

步骤 5　完成声音的编辑后，单击 确定 按钮即可。



魔法档案

在默认情况下，音量控制线只有起始位置有控制柄，但在控制线上可以增加控制柄。系统最多允许添加 8 个控制柄，用鼠标将控制柄向两边拖出声音波形窗口即可删除控制柄。






8.5.3 设置声音的导出属性

声音的采样率和压缩率对输出动画的声音质量和文件大小起着决定性的作用，要得到更好的声音质量，必须对动画的声音多次进行编辑，压缩率越大，采样率越低，文件的体积就会越小，但是质量也会更差，用户可根据实际需要对其进行更改。

当动画制作好时，需要设置单个音频的输出属性，具体操作如下：

步骤 1 按【F11】键打开“库”面板，如图 8-50 所示。

步骤 2 在“库”面板中右击要输出的音频文件，在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令，弹出“声音属性”对话框。

步骤 3 在“压缩”下拉列表框中选择文件的格式，如“MP3”，在“比特率”下拉列表框中设置声音的最大传输速率，在“品质”下拉列表框中选择“快速”选项，如图 8-51 所示。



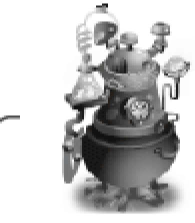
图 8-50 “库”面板



图 8-51 “声音属性”对话框

步骤 4 单击 测试(T) 按钮测试音频效果，单击 停止(S) 按钮停止播放。

步骤 5 单击 确定 按钮完成输出设置。



魔力测试

为一个影片剪辑元件添加声音，并在“编辑封套”对话框中设置“淡出”属性，再把声音压缩输出，要注意调试编辑声音后的效果。

8.6 将动画插入到网页中去

Flash 动画也有多种格式，插入到网页中的动画是 SWF 格式，制作完动画后，用户只需将影片发布就可以得到 SWF 格式的文件。

8.6.1 发布动画

在 Flash CS3 中制作好动画后，需要将动画发布为网页需要的格式，才能插入网页中。下面以将动画发布为 SWF 格式为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1 打开制作的“日历.fla”（光盘:\素材\第 8 章\制作日历.fla）文档，如图 8-52 所示。

步骤 2 选择【文件】/【导出】/【导出影片】命令，如图 8-53 所示。



图 8-52 打开文档

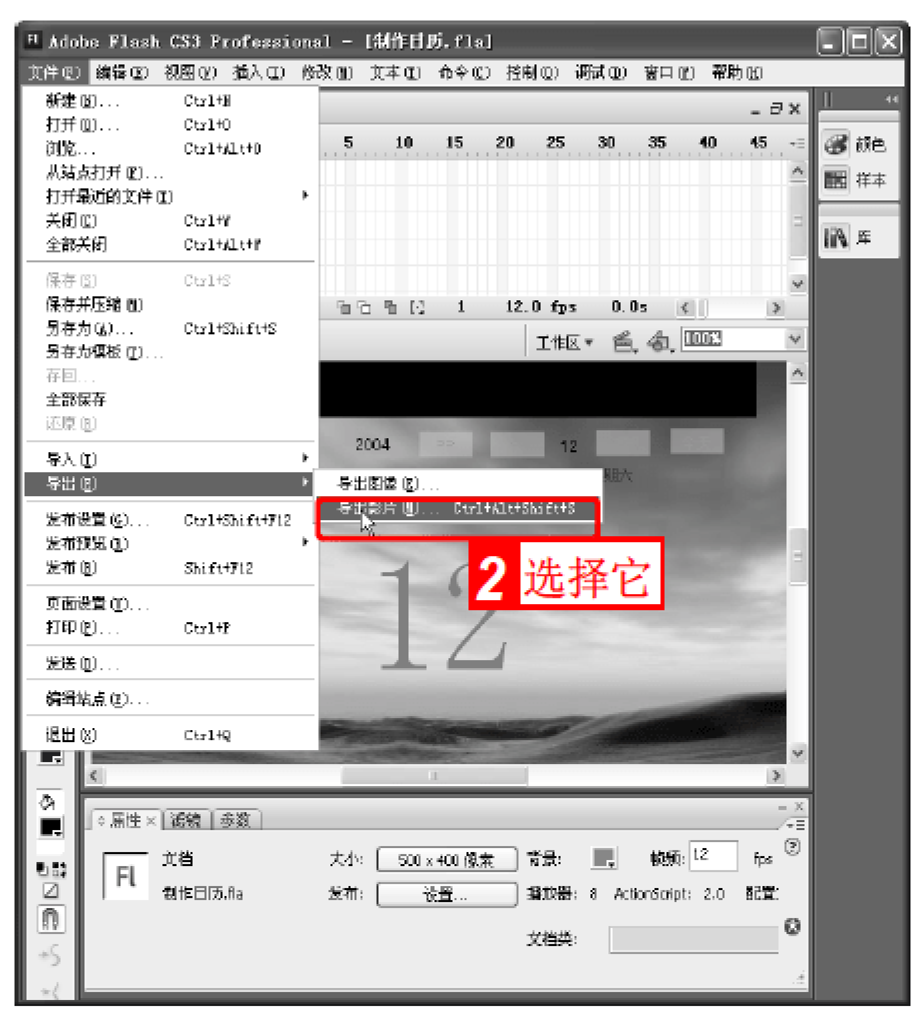


图 8-53 选择【文件】/【导出】/【导出影片】命令

步骤 3 弹出“导出影片”对话框，在“保存在”下拉列表框中选择存储的位置，在“文件名”下拉列表框中输入文件名，这里保持默认设置，完成后单击保存(S)按钮，如图 8-54 所示。



图 8-54 “导出影片”对话框






步骤 4　弹出“导出 Flash Player”对话框，保存默认设置不变，单击确定按钮，如图 8-55 所示。

步骤 5　双击导出的文件，即可查看动画效果（光盘:\最终效果\第 8 章\制作日历.fla），如图 8-56 所示。

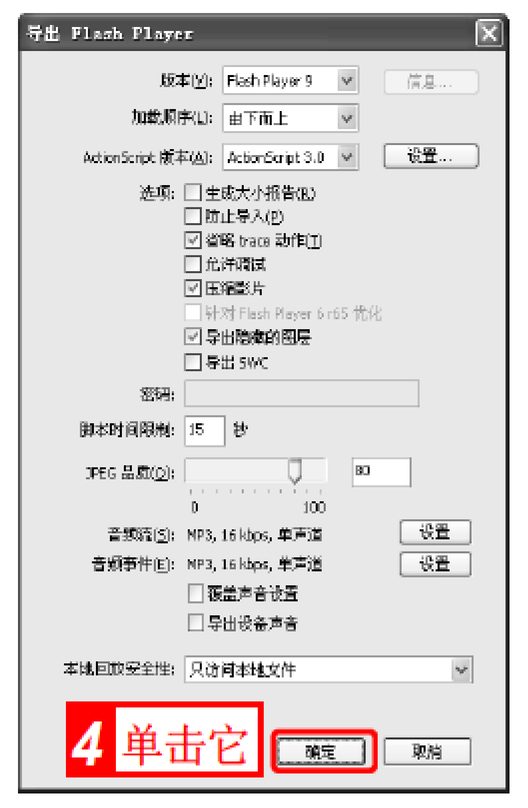


图 8-55　“导出 Flash Player”对话框



图 8-56　最终效果

8.6.2　将 Flash 动画插入到网页中

Flash 动画制作完成后，要将其插入到网页中。插入到网页的动画有两个标准：一是文件不能过大，二是需要非中文的文件名。下面我们在网页中插入一个 Flash 动画，具体操作如下：

步骤 1　启动 Dreamweaver CS3，新建一个名为“dh.html”的网页，选择【插入记录】/【媒体】/【Flash】命令，如图 8-57 所示。

步骤 2　弹出“选择文件”对话框查找需要的文件，这里选择“gg.swf”文档，单击确定按钮，如图 8-58 所示。

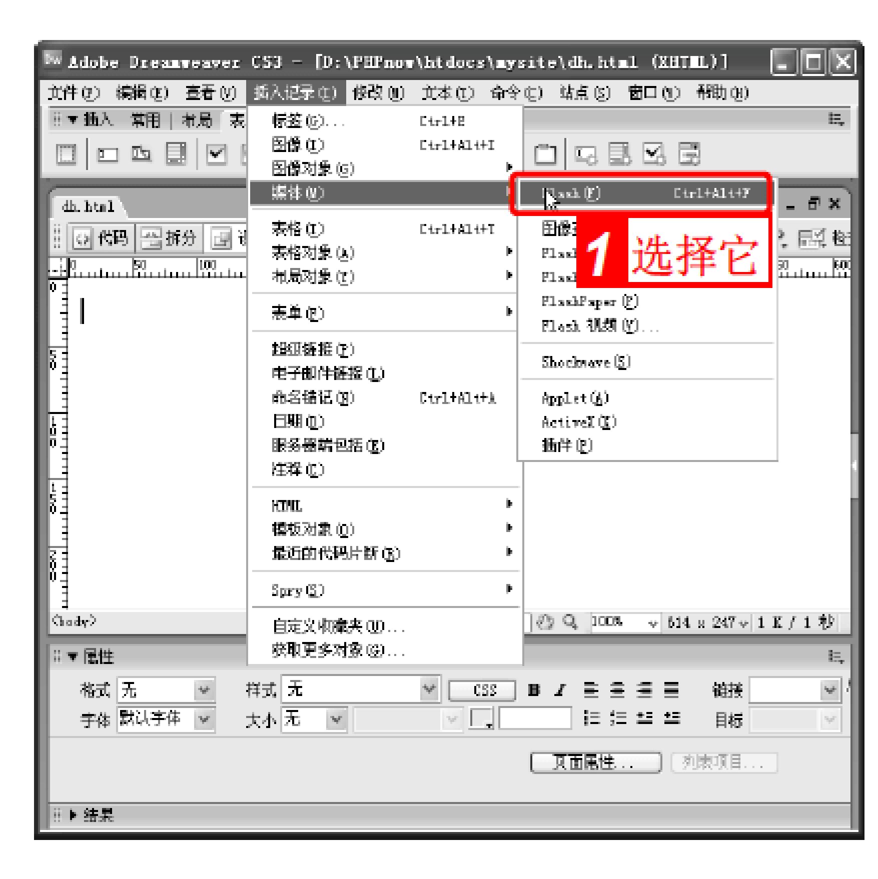


图 8-57　选择命令

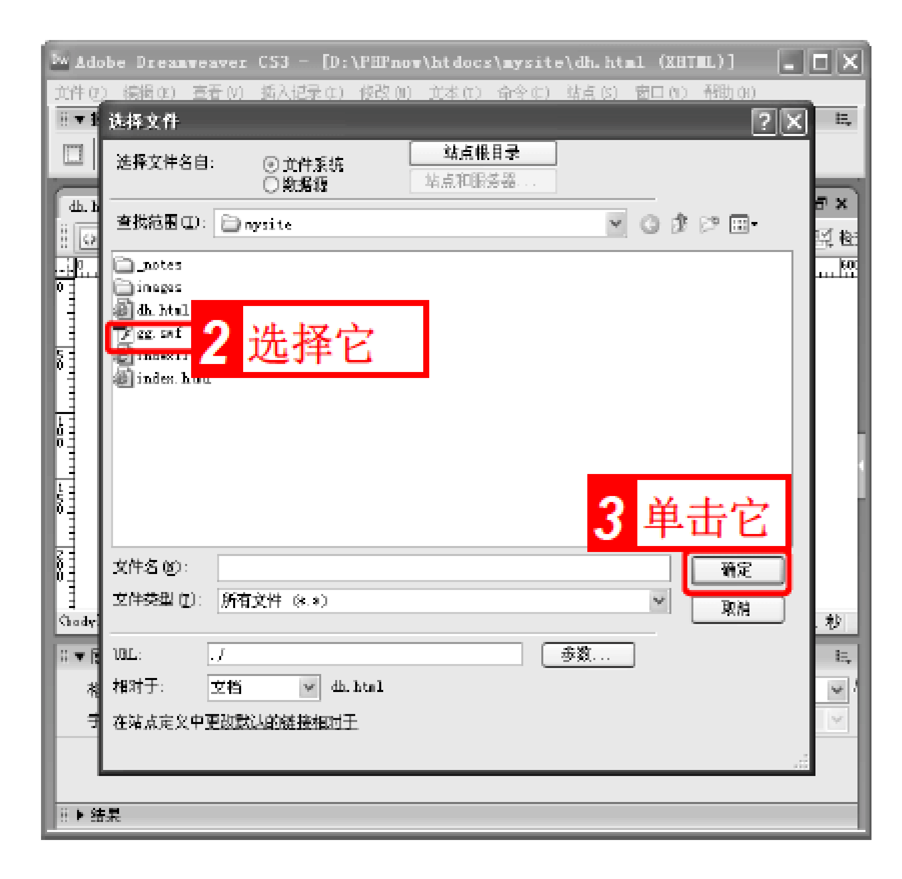


图 8-58　“选择文件”对话框

步骤 3 插入文件到网页中，选择插入的 Flash 动画，将出现 Flash 动画的“属性”面板，用户可以对其动画属性进行设置，如大小，品质等，如图 8-59 所示。

步骤 4 设置完成后，单击 播放 按钮，将会播放插入的动画，如图 8-60 所示。

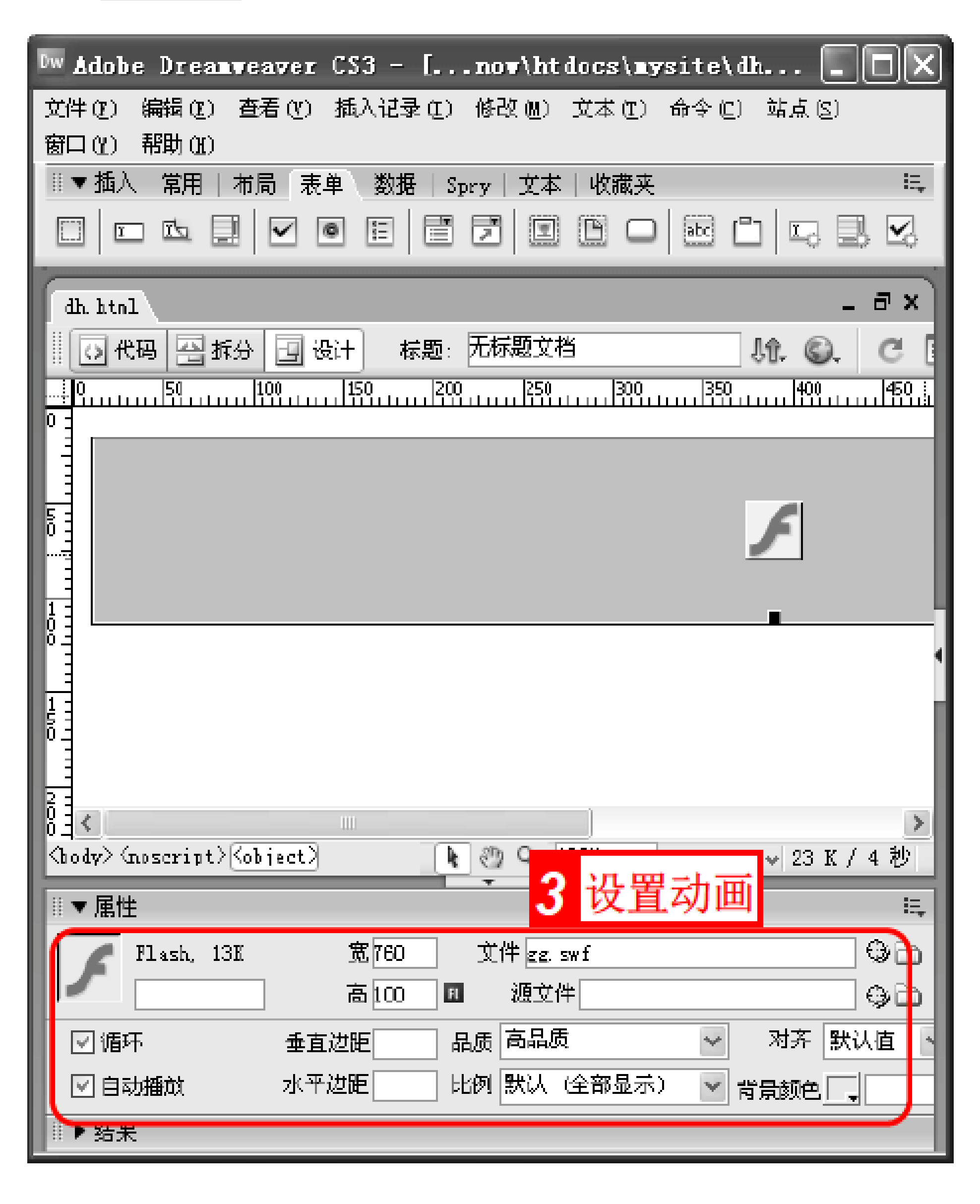


图 8-59　插入 Flash 动画

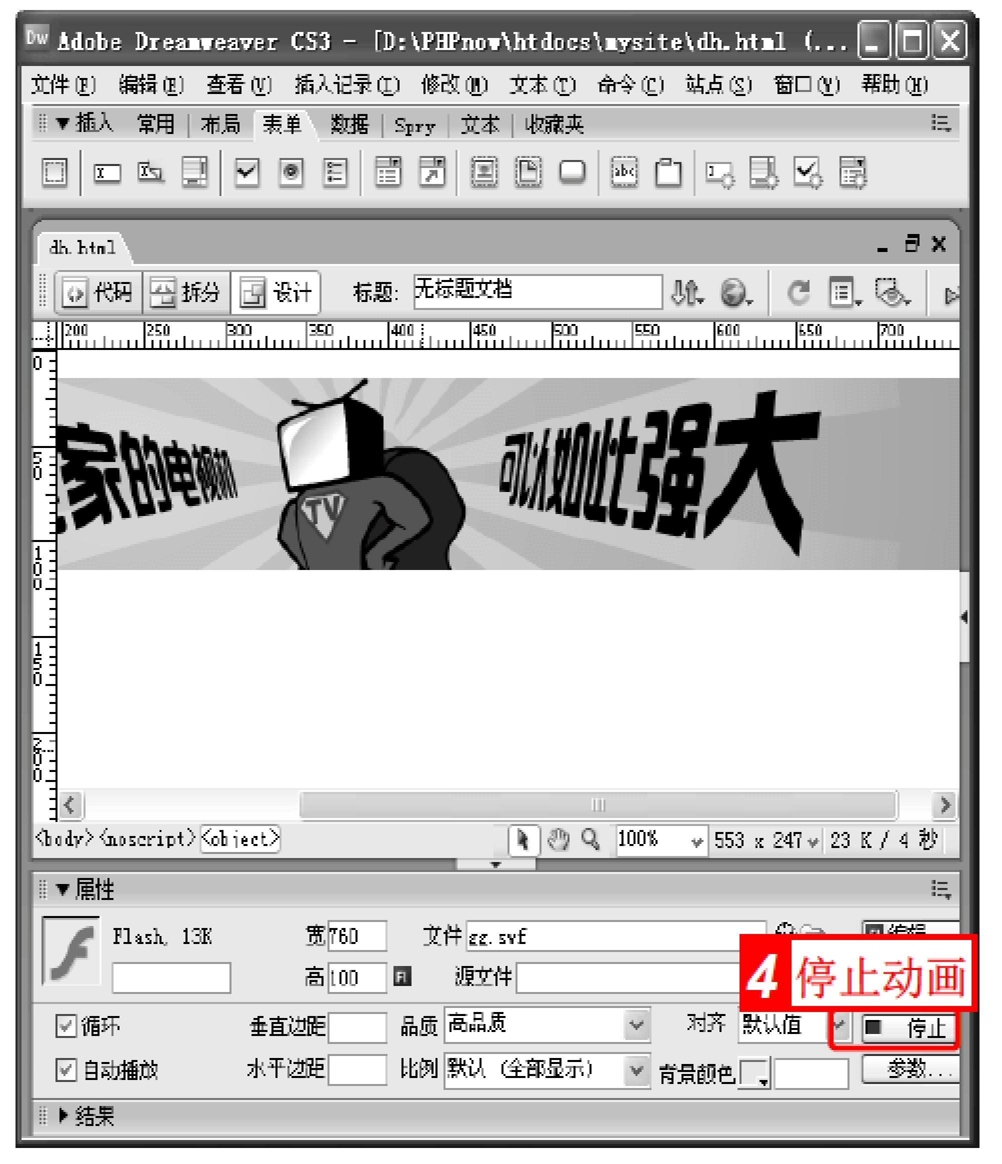


图 8-60　播放 Flash 动画

步骤 5 将文件保存，在浏览器中预览页面效果，如图 8-61 所示（光盘:\最终效果\第 8 章\dh.html）。



图 8-61　最终效果

魔法档案

Flash 动画在网页中的应用非常广泛，可以用它来制作网页中的导航和 logo。大多数的网页广告都是通过动画来完成的，初学者可以用动画来修饰网页，但是其设计风格一定要与网页吻合，只有这样网页才会更精彩。





8.7　典型实例——“爱你最珍贵”网页动画

网页的动画种类虽然很多，但是常用的只有几种，读者朋友只需掌握本章所列举的动画，就可以制作出漂亮的网页动画了。下面制作“爱你最珍贵”动画，最终效果如图 8-62 所示。



图 8-62　最终效果

具体操作如下：

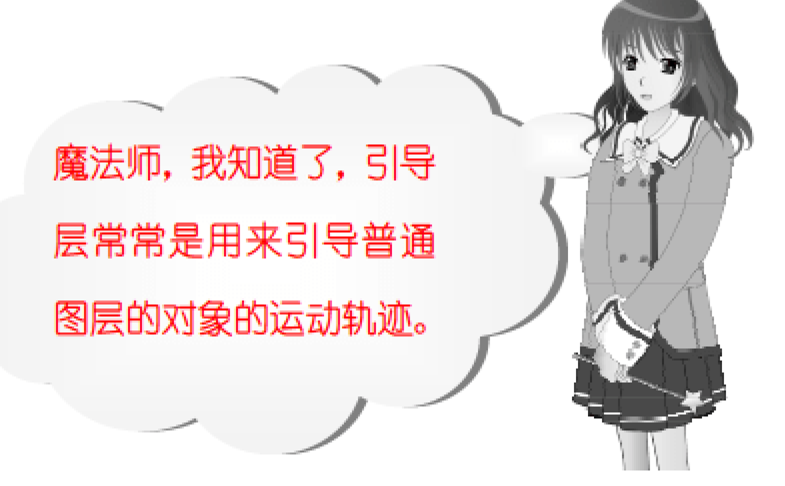
步骤 1　打开动画文档“你最珍贵.fla”（光盘:\素材\第 8 章\你最珍贵.fla），将其另存到自己的电脑中并命名为“你最珍贵”。

步骤 2　单击时间轴左下角的按钮新建图层 2，从“库”面板中将名称为“信封”的图形元件拖到场景右上角，如图 8-63 所示。

步骤 3　在第 17 帧插入关键帧，在第 1 帧上右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令创建补间动画。

步骤 4　单击时间轴左下角的按钮新建“引导层”，按【Y】键切换到铅笔工具，在场景中绘制一条曲线，如图 8-64 所示。





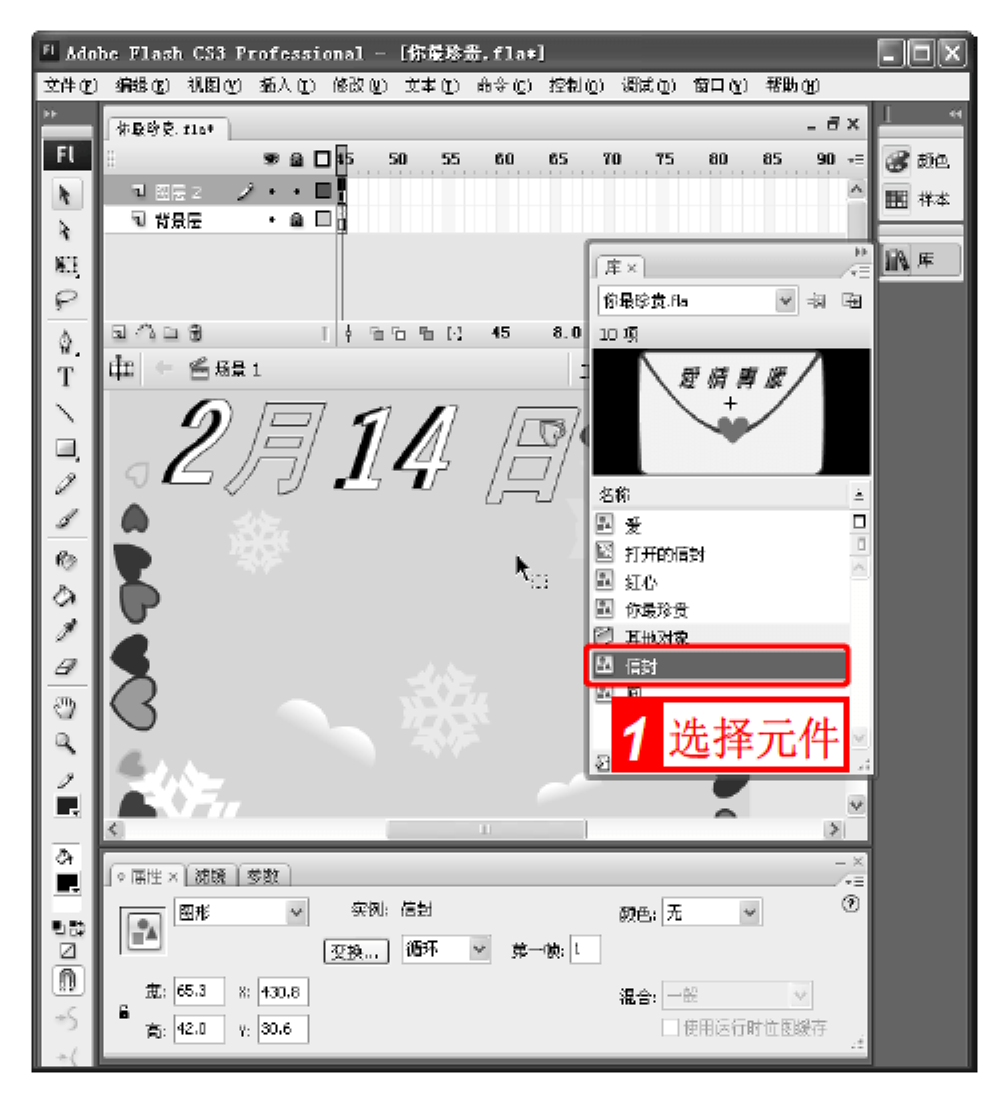


图 8-63 选择元件

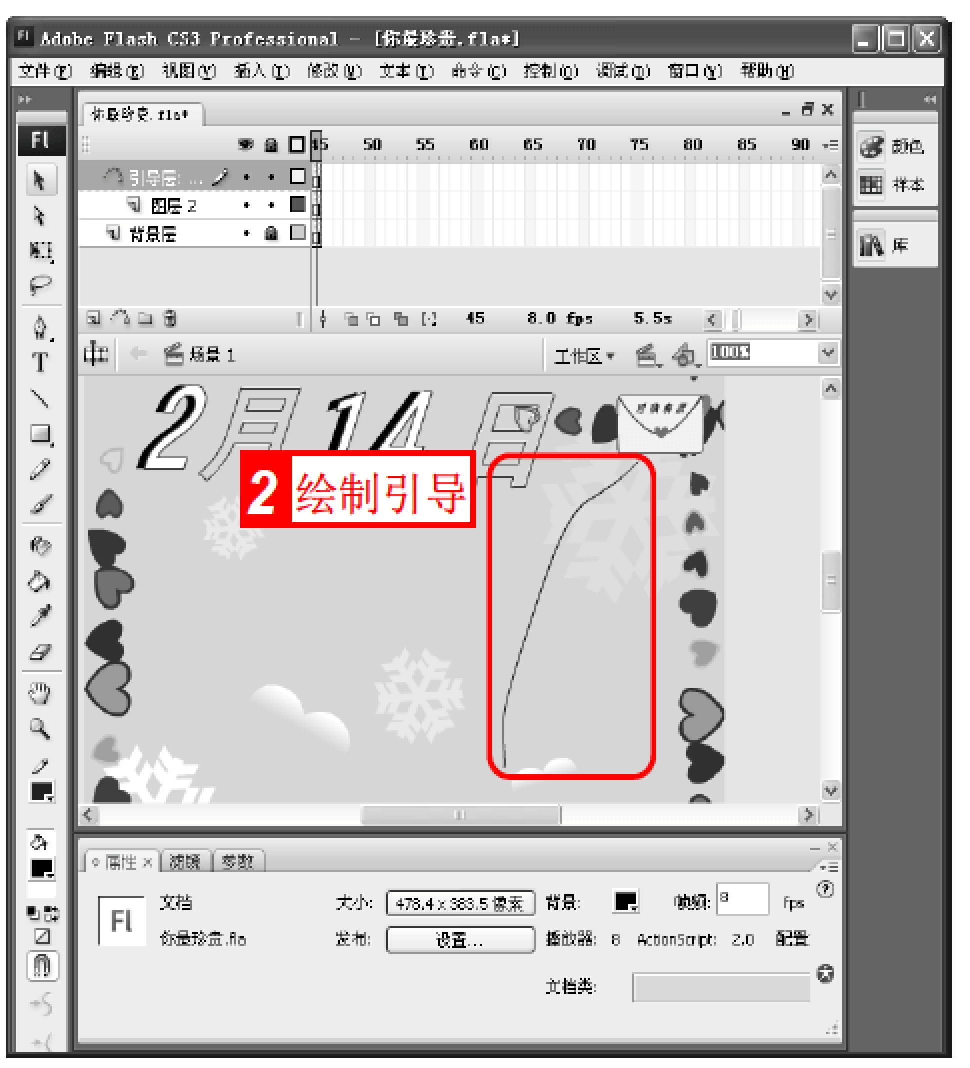


图 8-64 绘制引导线

步骤 5 单击图层 2 中的第 1 帧，将场景中的图像缩小并设置透明度为“0”（在“属性”面板中进行设置），并将其中心点放置在引导线顶部。

步骤 6 单击图层 2 中的第 17 帧，将场景中的图像放大一些，并将其拖动到引导线底部（中心点一定要放置在引导线上），如图 8-65 所示。

步骤 7 在图层 2 中选择 18 帧到 45 帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“删除帧”命令，如图 8-66 所示。



图 8-65 设置引导动画

图 8-66 删除帧




步骤 8　单击引导层，再单击时间轴左下角的按钮新建图层 4，在新建图层的第 19 帧上单击，并按【F6】键插入关键帧，从“库”面板中将名称为“打开的信封”的影片剪辑元件拖入到场景中。

步骤 9　单击图层 2 第 17 帧场景中的“信封”图形元件，打开“属性”面板，记下“宽”、“高”及“X”、“Y”值，再将“图层 4”第 20 帧中的“打开的信封”影片剪辑元件的属性设置为相同值。

步骤 10　使用相同的方法删除图层 3 中第 29 帧及其后的所有帧，此时的时间轴及场景中显示的效果如图 8-67 所示。

步骤 11　新建“图层 5”，在第 23 帧插入关键帧，从“库”面板中将名称为“红心”的图形元件拖入到场景中的信封上，按【Ctrl+B】键将“红心”打散，如图 8-68 所示。

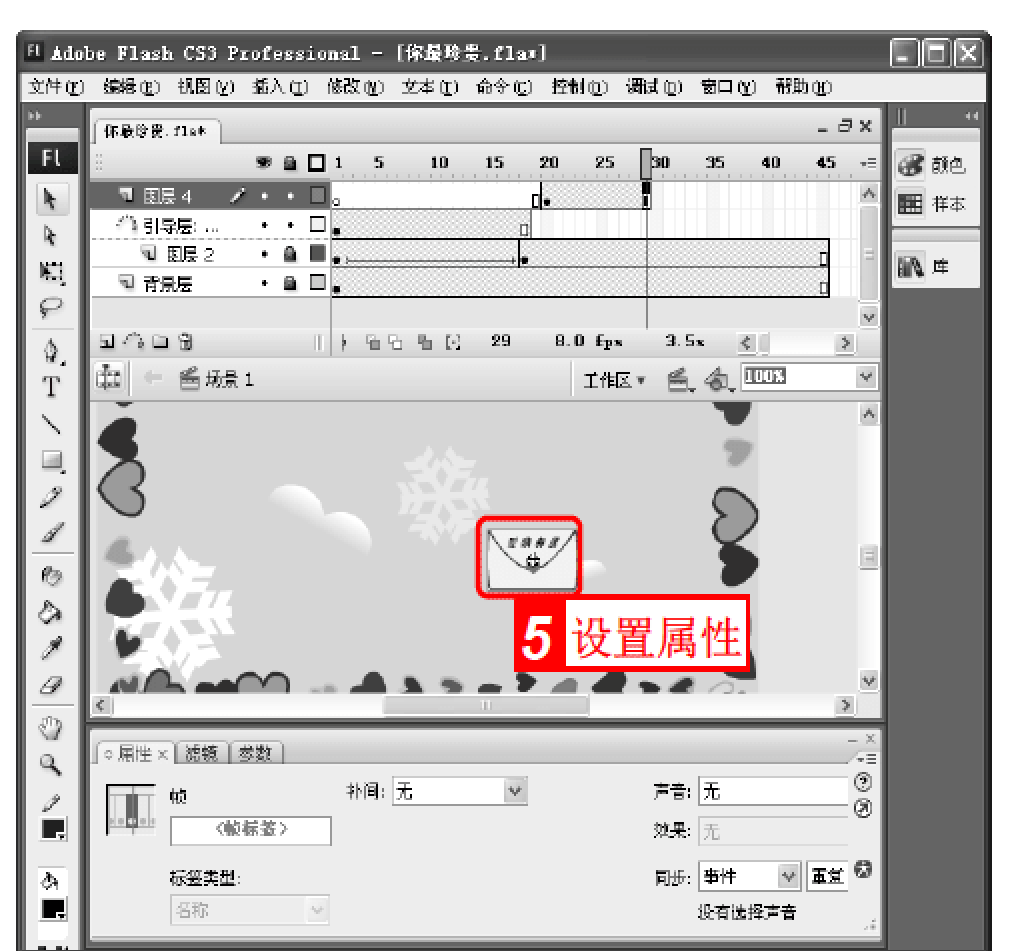


图 8-67　设置打开信封的动画



图 8-68　拖入“红心”图形元件

步骤 12　在“属性”面板的“补间”下拉列表框中选择“形状”选项创建形状补间动画，在图层 5 的第 27 帧插入关键帧，在第 33 帧插入空白关键帧，从“库”面板中将名称为“爱”的图形元件拖入到场景右下角，按【Ctrl+B】键将其打散，如图 8-69 所示。

步骤 13　单击图层 5 第 23 帧场景中的“红心”图形元件，将其缩小，如图 8-70 所示。



魔力测试

新建一个文档，在第 1 帧插入方形，在第 60 帧插入圆形，然后创建形状补间动画，然后播放动画，让方形逐渐变成圆形。





图 8-69　创建补间动画　　　　图 8-70　修改大小

步骤 14 创建图层 6，在第 34 帧插入关键帧，从“库”面板中将名称为“你最珍贵”的图形元件拖入到场景中“爱”图形中心处，如图 8-71 所示。

步骤 15 在第 37 帧插入关键帧，将场景中的图形元件等比例放大，并移动到场景左侧，如图 8-72 所示。



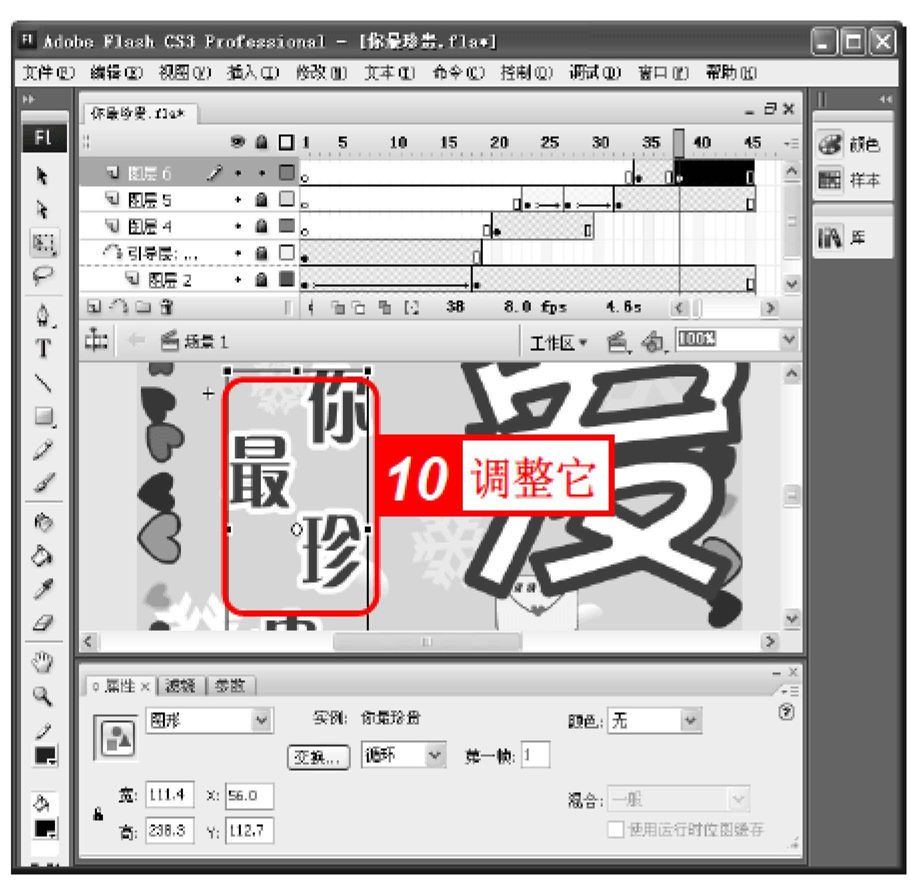


图 8-71　拖入“你最珍贵”图形元件　　　　图 8-72　调整图形元件大小及位置

步骤 16 在图层 6 第 34 帧上单击，并创建补间动画。

步骤 17 新建图层 7，在第 34 帧插入关键帧，从“库”面板中将名称为“圆”的图形元件拖入到场景中“你最珍贵”的上方，如图 8-73 所示。

步骤 18 在第 37 帧插入关键帧，将场景中的图形元件等比例放大，并移动到场景左侧“你最珍贵”的上方（一定要将其遮盖完），如图 8-74 所示。

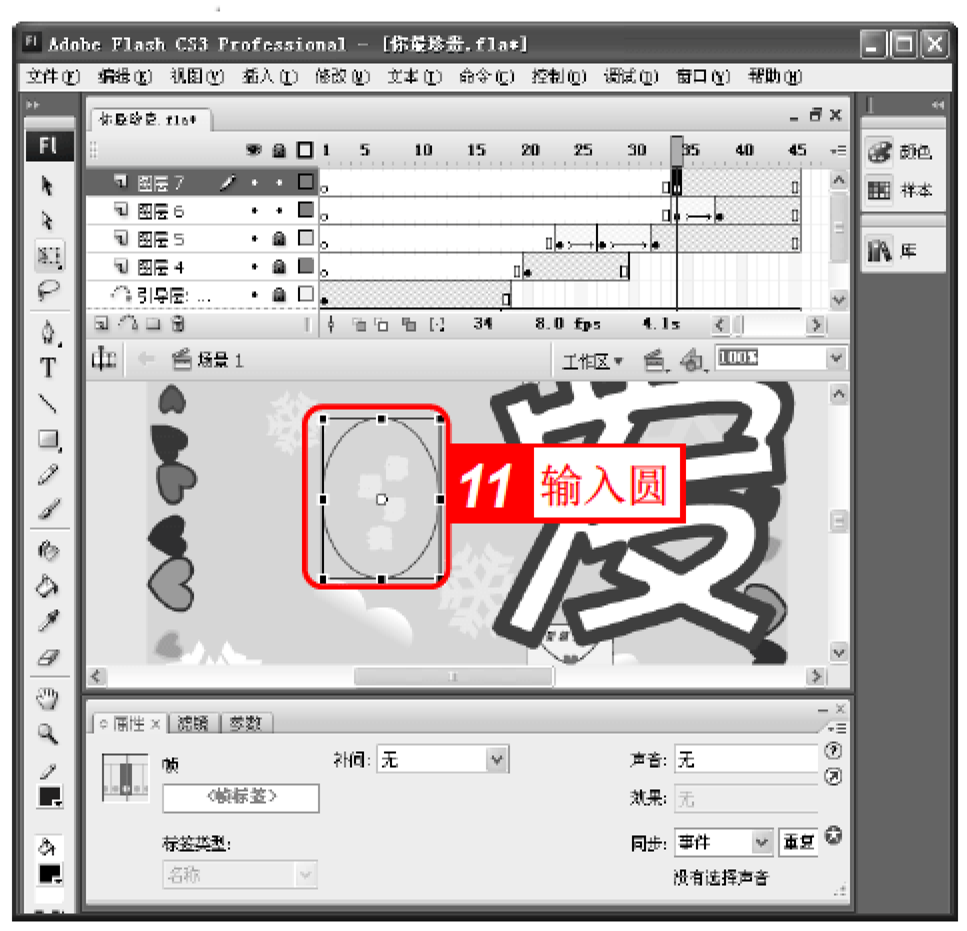


图 8-73　拖入“圆”图形元件



图 8-74　调整图形元件大小及位置

步骤 19　在图层 7 第 34 帧上单击，并创建补间动画。

步骤 20　选中图层 7 第 34 帧到 37 帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“复制帧”命令。

步骤 21　新建图层 8，选中第 34 帧到 37 帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴帧”命令粘贴复制的帧。

步骤 22　在图层 8 图层名称上右击，在弹出的快捷菜单中选择“遮罩层”命令将其设置为遮罩层，此时时间轴的显示如图 8-75 所示。

步骤 23　在图层 6 上按住鼠标左键不放，向上拖动到图层 7 下方释放鼠标左键，将图层 6 也设置为被遮罩层，如图 8-76 所示。

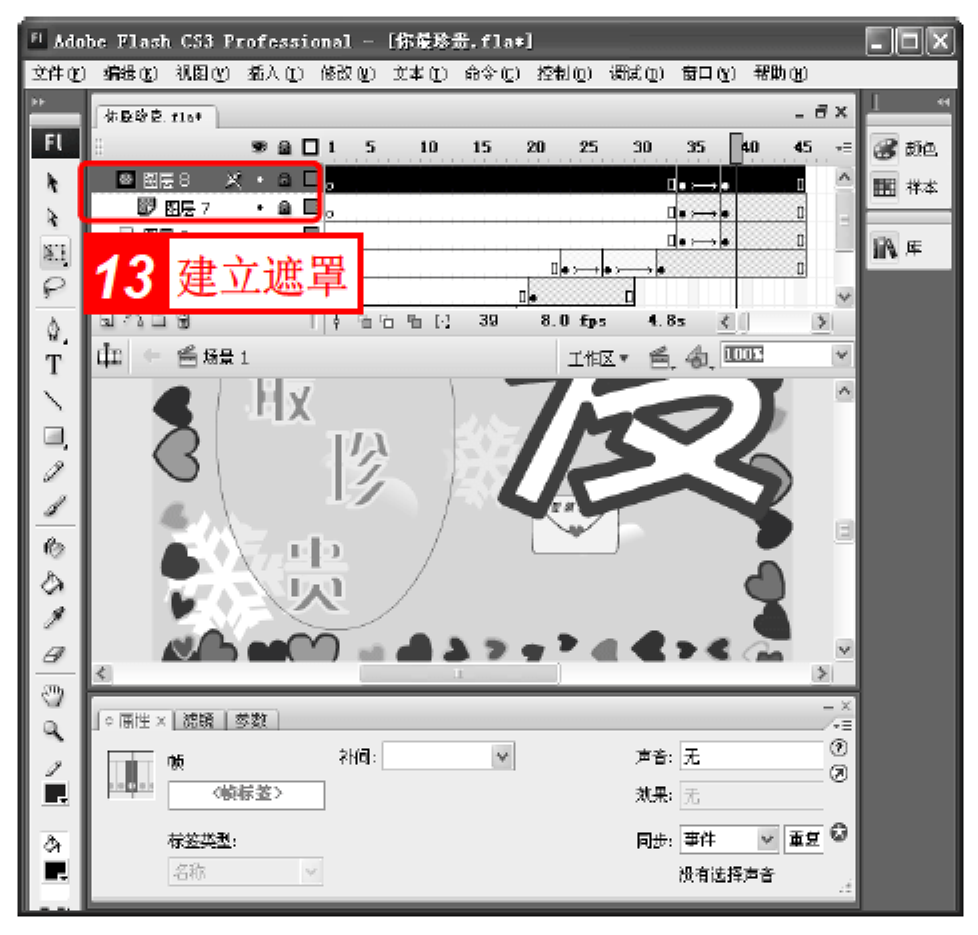


图 8-75　建立遮罩层后的效果



图 8-76　增加被遮罩层

步骤 24　按【Ctrl+Enter】键测试动画，选择【文件】/【保存】命令，保存源文件（光盘:\最终效果\第 8 章\你最珍贵.fla）。




步骤 25 选择【导出】/【导出影片】命令，将 Flash 动画导出为影片的播放格式，如图 8-77 所示。

步骤 26 弹出“导出影片”对话框，选择存储位置，并将文件命名为“love”（光盘:\最终效果\第 8 章\love.fla），单击保存(S)按钮，如图 8-78 所示。



图 8-77 选择命令



图 8-78 “导出影片”对话框

步骤 27 弹出“导出 Flash Player”对话框，保持默认设置不变，单击确定按钮，如图 8-79 所示。

步骤 28 关闭 Flash CS3，启动 Dreamweaver CS3，新建一个名为“lover.html”的网页，选择【插入记录】/【媒体】/【Flash】命令，如图 8-80 所示。



图 8-79 “导出 Flash Player”对话框

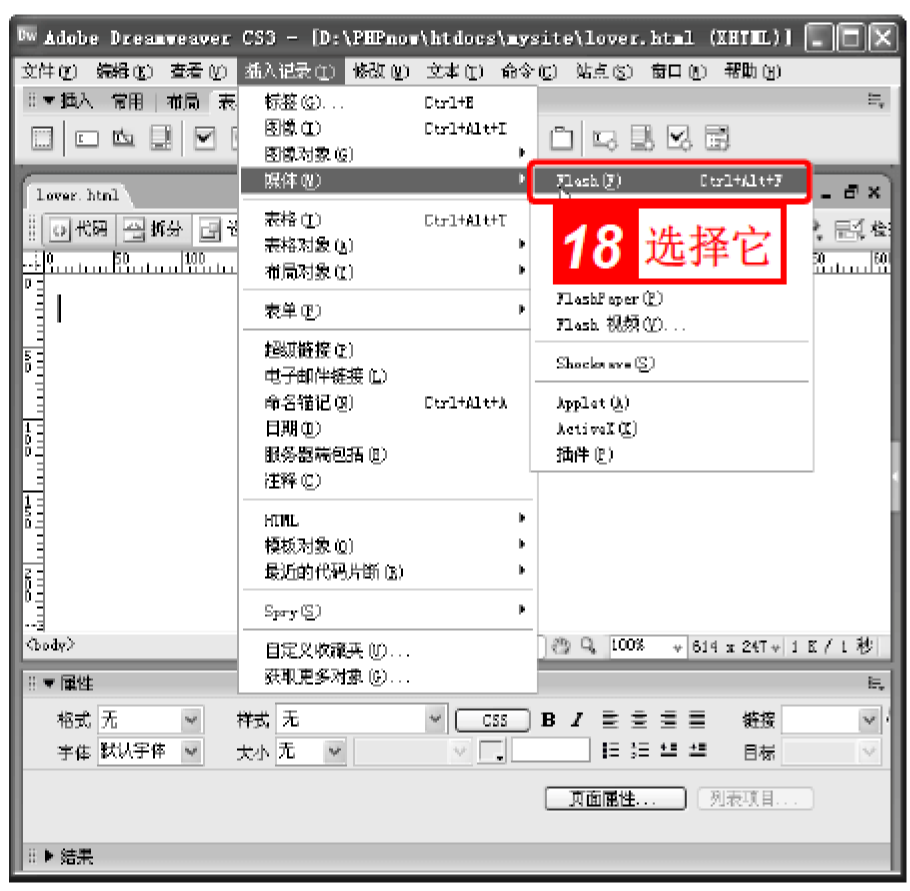


图 8-80 选择命令







步骤 29 弹出“选择文件”对话框，选中需要插入的动画文件，单击 确定 按钮，如图 8-81 所示。

步骤 30 在弹出的对话框中继续单击 确定 按钮，用户可以在“属性”面板中对 Flash 动画进行设置，单击 播放 按钮预览动画的播放效果，如图 8-82 所示。



图 8-81　“选择文件”对话框

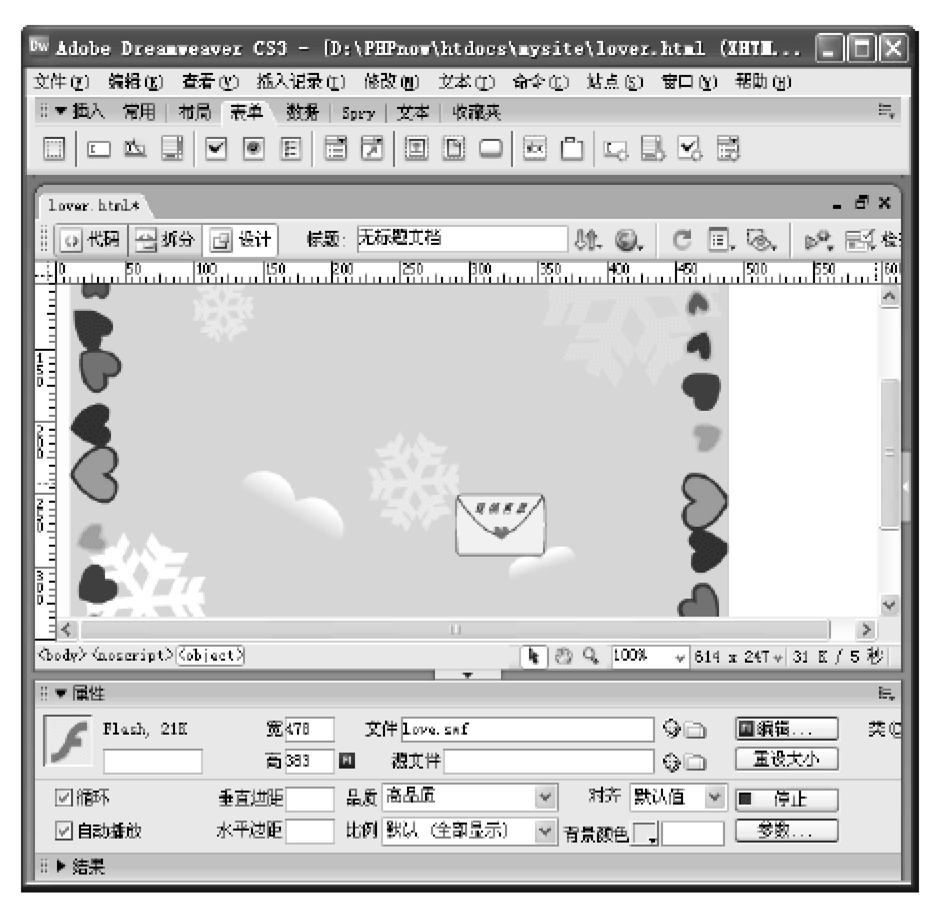


图 8-82　播放动画

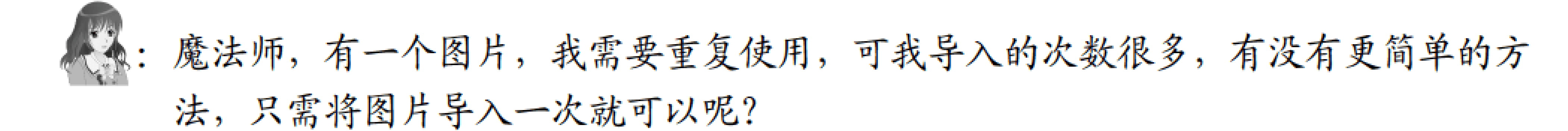
步骤 31 将网页保存，按【F12】键预览页面，得到如图 8-62 所示的最终效果（光盘:\最终效果\第 8 章\lover.html）。

8.8　常见问题解答

：魔法师，我在使用 Flash CS3 时，总是在不经意间将对象插入到了其他层，有没有办法让对象准确地插入到需要的图层中？



：这是初学者常遇到的问题，用户可以将不需要插入对象的图层选中，单击“锁定”按钮，将图层锁住，锁住的图层不能进行任何编辑，因此只需要锁住不需要编辑的图层，再插入对象，就可以将对象准确地插入到需要的图层中。若需要重新编辑，只需再次单击“锁定”按钮将其解锁即可。



：魔法师，有一个图片，我需要重复使用，可我导入的次数很多，有没有更简单的方法，只需将图片导入一次就可以呢？



：有啊！方法是选择【文件】/【导入】/【导入到库】命令，将素材导入到库里面，






若需要编辑动画时，直接从库中拖出即可，这样可以尽量降低动画的存储空间。

8.9 过关练习

（1）创建一个补间动画，绘制一个圆，然后在第 45 帧处绘制一个正方形，让这个圆逐渐变为正方形（光盘:\最终效果\第 8 章\补间动画.fla）。

（2）绘制一个小球，然后新建一个引导层，绘制一个曲线，让这个小球沿着曲线运动。

（3）打开网页广告（光盘:\素材\第 8 章\网页广告.swf），这是一个人才网在其他门户网站打的广告，是利用 Flash 制作的，利用本章的知识，制作一个类似的网页广告动画，如图 8-83 所示。



图 8-83　网页广告



让你的网站别具光芒

多媒体教学演示：20 分钟



魔法师：小魔女，通过前面的学习你应该已经可以制作一个网站了。

小魔女：是吗，那我就试着制作一个属于自己的网站看看。

魔法师：别着急，在制作网站时谁都希望自己的网站别具光芒，与众不同，你也不例外吧！

小魔女：嗯，是的，我不希望自己的网页和别人一样，就好比穿衣服一样，我喜欢选择有个性的款式，可是怎样才能让网站有个性呢？

魔法师：别着急，下面就讲讲如何制作有个性的网站，使它别具光芒。

9.1 配 色 方 案

对于网页色彩的完美搭配，如果你是一个图形艺术设计师，那简直就是小菜一碟，但对于初学者来说可能会挖空心思，其实网页配色也有一定的规律可循，就算是一个初学者，相信你在学习了下面的内容后也会有所心得。

9.1.1 根据形容词配色

使用形容词来描述对颜色的感觉，如狂热的红色、纯洁的白色。在生活中，人们不但用形容词表达颜色，而且还用其表达心理感受，如“漂亮”、“干净”、“整洁”等。在评估一个站点时，我们会使用形容词表达心理感受，其中起着关键作用的莫过于网页使用颜色方案的优劣。几种常见的形容词配色方案介绍如下：

- ❖ **自然的：**有一种回归自然的感觉，而这种感觉是通过自然色配合而成，浏览者浏览这样的网页会达到一种置身农场的感觉。配色方案建议使用黄土颜色造出大自然气氛，再使用低对比度的绿色和深黄色添加安详宁静而又高贵的气氛。
- ❖ **现代的：**人们将大都市中使用最多的单纯而又老练的颜色称之为现代的颜色。现代城市中，常利用灰色、白色、红色、黑色以及绿色结合使用，从而达到现代文明效果。
- ❖ **亲切的：**该类站点建议使用明亮的黄色和相同色调的粉色、天蓝色的搭配，可以在里面使用少许灰色，这样可以达到精炼而亲切的双重效果。
- ❖ **活泼的：**这种网站大多是少儿网站，这种网站很自然地产生出一种愉快活泼的感觉，它可以是高亮的黄色、黄绿色、橙色等鲜艳的颜色来实现。如果在导航中使用较暗的蓝紫色，可使华丽的外表添加一种稳重的感觉。
- ❖ **女性化的：**通常女孩子会比较喜欢粉红色，而男孩子会选择天蓝色，这种说法虽然很过时，但红色系列永远是可以最佳地体现出女性特色，如果需要一种颜色来表现出女性化的感觉，人们自然的会想到粉红色和淡紫色等。
- ❖ **爽朗的：**当看到运动员在运动场上表现时，我们会感觉非常爽朗，而看到年轻人身着一身轻便的运动服，我们也会感觉爽朗，要营造出这种感觉，在配色上一定要选取比较淡的颜色。
- ❖ **西方古典的：**由于东西方文化背景不同，东西方惯用的颜色也不同，西方古典式的风格通常是咖啡色，然后再搭配上褐色和绿色营造出古典的气息。
- ❖ **柔和的：**精致的羊绒衫、轻轻吹拂脸颊的春风，婴儿滑嫩的肌肤都给我们一种非常柔和的感觉，而在需要得到柔和效果的配色方案中主要使用隐约的、清淡的蜡笔型颜色。




9.1.2　根据色相配色

每个人都有自己喜欢的颜色，有些人喜欢可爱的黄色，而有些人喜欢神秘的紫色。不同的年龄、不同的性别和不同的工作也会导致人们有不同的颜色偏好，但是颜色给每一个人的感觉却是大同小异的，例如鲜明的红色、黄色和蓝色给人一种爽朗轻快的感觉。下面根据设计者的经验，谈谈根据色相配色中各颜色给人的感觉，分别介绍如下：

- **红色：**在整个人类发展史中，红色始终代表一种特殊的力量与权势，同时他与鲜血、火焰、危险、战争、狂热联系在一起，与它搭配的颜色有黑色、橙色、草绿色、蓝色、紫色等。
- **橙色：**橙色通常会给人一种朝气活泼的感觉。在东方文化中，橙色象征着爱情和幸福，充满活力的颜色会给人健康的感觉，它常常与黄色、黄绿色搭配。
- **绿色：**绿色是网页中使用较为广泛的颜色之一，绿色常使人们心情格外明朗，用户在使用时，可将此颜色和黄色、橙色、红色等搭配。
- **蓝色：**很多站点都在使用蓝色，最具其代表性的莫过于海水和蓝天，这两种物体给人一种清凉的感觉。蓝色和青绿色、白色搭配使整个网站看起来非常干净清澈。
- **蓝紫色：**蓝紫色的色相位于蓝色和紫色之间，所以蕴含了紫色的一些神秘的感觉，低亮度的蓝紫色显得十分有分量，而高亮度的蓝紫色显得非常高雅，网页中蓝紫色通常与蓝色一起搭配使用。
- **紫色：**紫色通常用于女性对象或以艺术作品为主的站点，但是很多大公司的站点也喜欢使用包含神秘色彩的紫色，较暗的紫色可以表现出成熟的感觉，但女性站点使用的通常都是清澈的紫色。
- **紫红色：**清澈色调的紫红色又称粉红色，粉红色主要用于女性站点，粉红色能够表现出可爱与乖巧的感觉，所以人们也通常在背景色或在页面较大的范围内使用该色。紫红色给人们的感觉是浪漫、柔和、华丽、高贵优雅。

9.2　设计 Logo

Logo 设计是品牌形象设计的核心因素，已经成为企业品牌策划的热点。拥有一款优秀的 Logo，可以使品牌视觉形象如虎添翼，可以让目标客户更喜欢企业品牌，以至于更喜欢公司的产品和服务，从而促进销售，加快企业的发展步伐。从某种程度上讲，行业内谁先拥有了好的 Logo 设计，谁就抢占了先机。

Logo 设计一般是按标识性手法、卡通化手法和几何形构成法制作，其特点分别介绍如下。

- **标识性手法：**用标志、文字、字头字母的表音符号来设计 Logo。
- **卡通化手法：**通过夸张、幽默的卡通图像来设计 Logo。
- **几何形构成法：**是用点、线、面、方、圆、多边形或三维空间等几何图形来设计 Logo。当然，设计时往往是以一种手法为主，几种手法交错使用。







对于一个没有学过美术设计的人来说，要想设计出一个漂亮的 Logo 是非常困难的。用户在设计 Logo 时一定要注意以下几点：

- 保持视觉平衡、讲究线条的流畅，使整体形状美观。
- 用反差、对比或边框等强调主题。
- 选择恰当的字体。
- 注意留白，给人想象空间。
- 运用色彩，因为人们对色彩的反映比对形状的反映更为敏锐和直接，更能激发情感。

初学者刚开始很难理解这些概念，可以通过观察一些著名网站的 Logo，从而理解 Logo 的设计，从中获取灵感，如图 9-1 所示为几个著名网站的 Logo。



图 9-1　国内知名网站的 logo 设计

9.3　设计网站的导航

导航栏的作用是引导浏览者进行网页浏览，根据导航栏放置的位置可分为横排和竖排两种；根据表现形式，导航栏有图片导航、文本导航和框架导航等；导航栏也可以是动画的，如用脚本编写的导航栏或 Flash 导航栏。

9.3.1　文字导航

文字导航主要用于大型网站中，它通常位于网页的左上角或者右上角，这是比较显眼的位置。导航的制作一般是通过布局划一块区域，然后输入文字，通过 CSS 样式表，对导航栏的文字进行设置。国内的知名网站如搜狐、新浪和网易等都是采用这样的方式制作网站导航的，如图 9-2 所示。



图 9-2　文字导航

9.3.2　图片导航

图片导航也是一种常见的导航，它摆脱了文字导航的单调性，让导航变得更生动，通过图片来表示单击过后将会出现什么样的栏目。不过，在设计的时候，人们通常会用文字说明鼠标单击后将出现什么栏目，如国内知名网站电脑报的官方网站就是采取这种导航，







如图 9-3 所示。



图 9-3　图片导航

图片导航的制作也十分简单，读者可以搜集图片素材，通过本书第 7 章所学的知识，然后制作出漂亮别致的图片导航。

9.3.3　动画导航

动画给网页带来的魅力不言而喻，在导航的领域里，动画导航适合于中小型企业的网站和个人网站，国内的大型网站里，很难看到它们会用动画导航，所以动画是设计者追求个性和时尚的产物。如图 9-4 所示为动画导航。

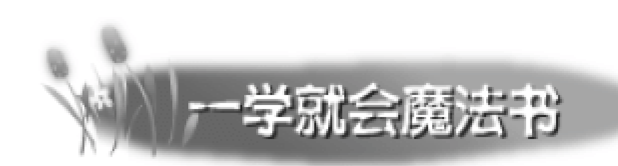


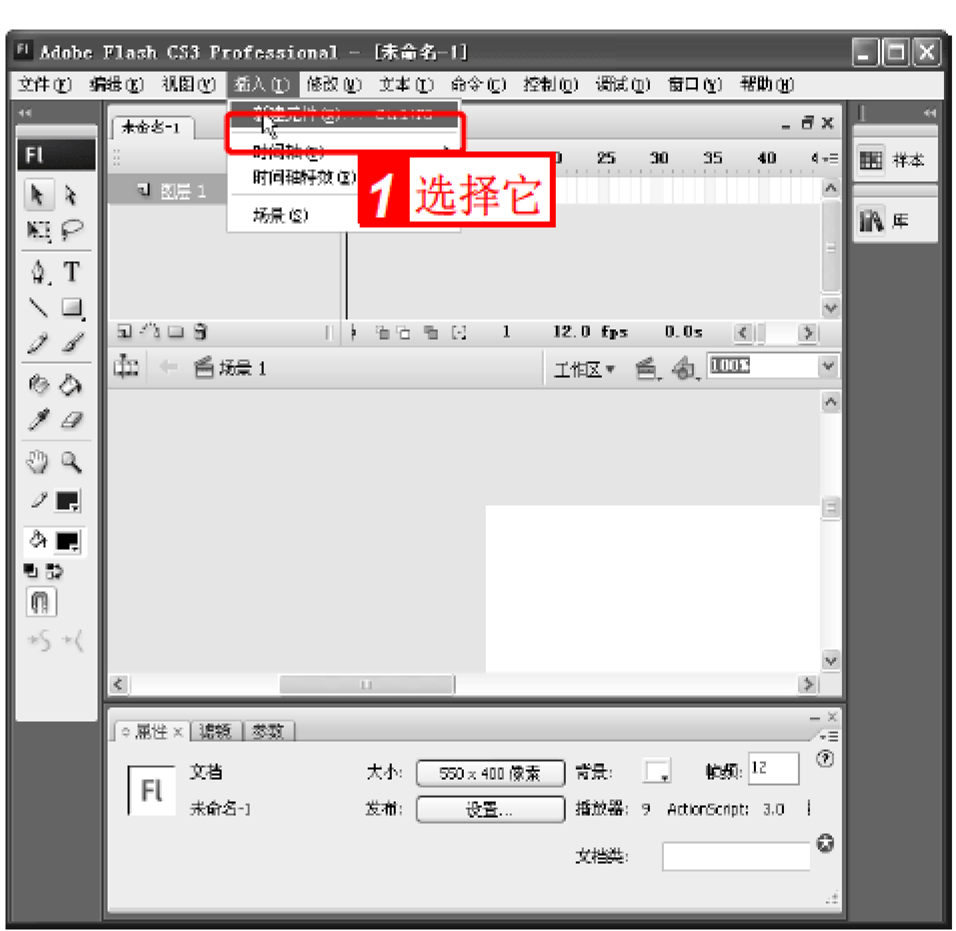
图 9-4　动画导航

动画导航是怎么完成的呢？初学者一定感觉很难制作吧！其实动画导航的实现并不复杂，大多是采用在 Flash 中创建按钮来完成的。下面将讲解动画的导航制作方法，具体操作如下：

步骤 1　启动 Flash CS3，新建一个空白文档，选择【插入】/【新建元件】命令，如图 9-5 所示。

步骤 2　弹出“创建新元件”对话框，在“名称”文本框中输入“导航”，选中 按钮 单选按钮，并单击 确定 按钮，如图 9-6 所示。





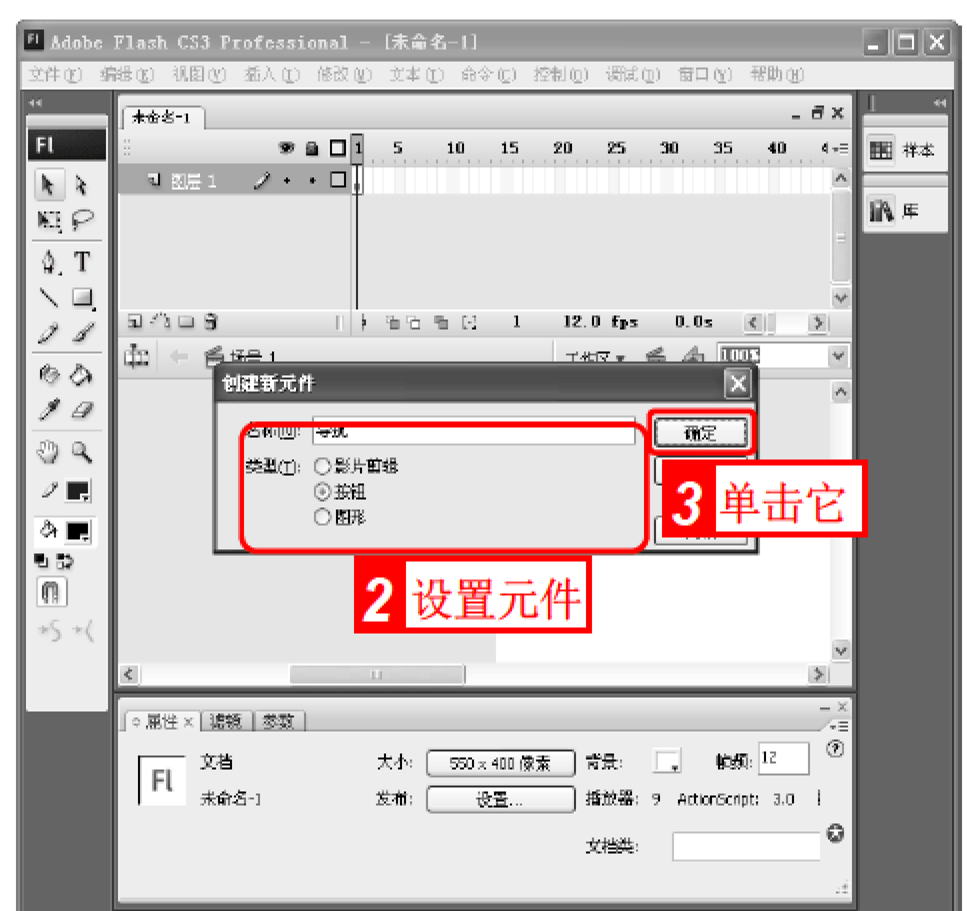


图 9-5　选择命令　　　　图 9-6　“创建新元件”对话框

步骤 3　在工具箱中选择矩形工具▭，在“属性”面板中将角设置为圆角，在舞台中绘制一个长方形，如图 9-7 所示。

步骤 4　在“指针经过”帧上右击，在弹出快捷菜单中选择“插入关键帧”命令，如图 9-8 所示。





图 9-7　绘制矩形　　　　图 9-8　插入关键帧

步骤 5　在工具箱中，将颜料桶工具设置为“绿色”，单击鼠标为图形填充颜色，在“按下”帧中插入关键帧，并为图形填充为“红色”，如图 9-9 所示。

步骤 6　新建图层 2，在工具箱中选择文字工具T，在“属性”面板中设置文字的字体为“方正少儿简体”，字号为“23”号，颜色为“黑色”，并在图形中输入文本“首页”，如图 9-10 所示。

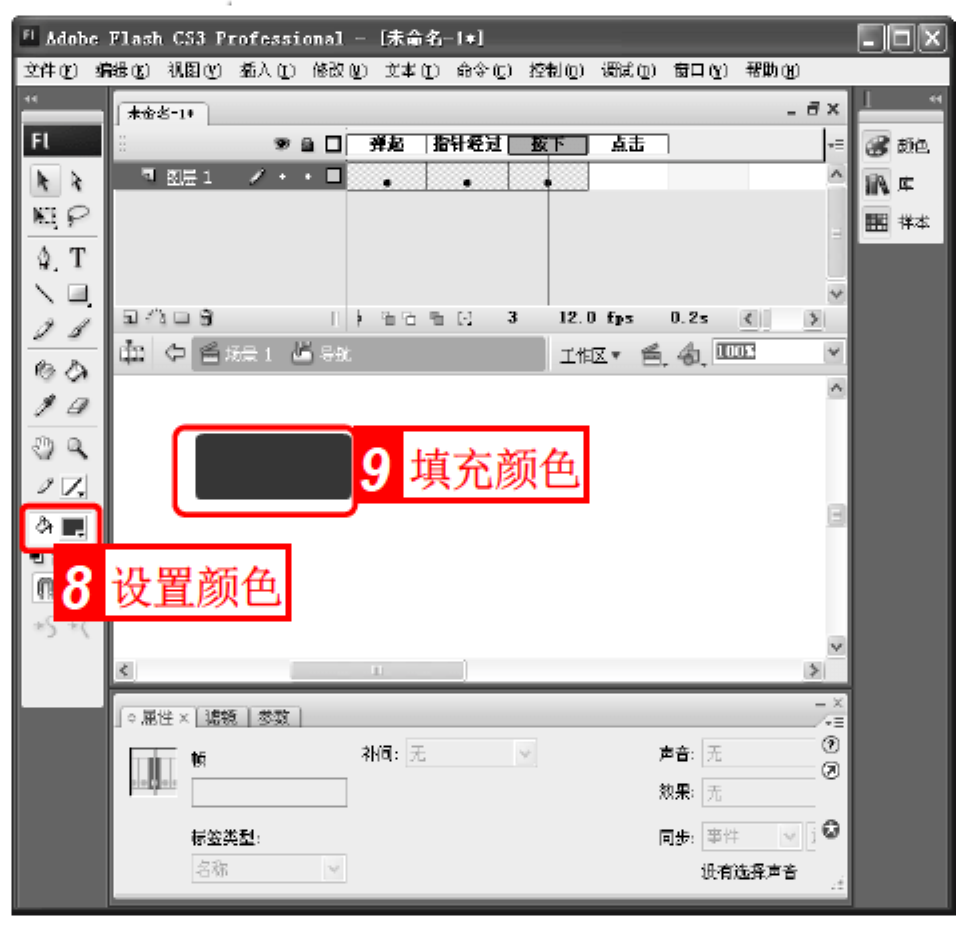


图 9-9　填充颜色



图 9-10　输入文字

步骤 7　按照相同的方法，新建其他按钮，然后将其拖入场景中，如图 9-11 所示。

步骤 8　按【Ctrl+Enter】键预览动画播放效果（光盘：\最终效果\第 9 章\导航条.fla），如图 9-12 所示。

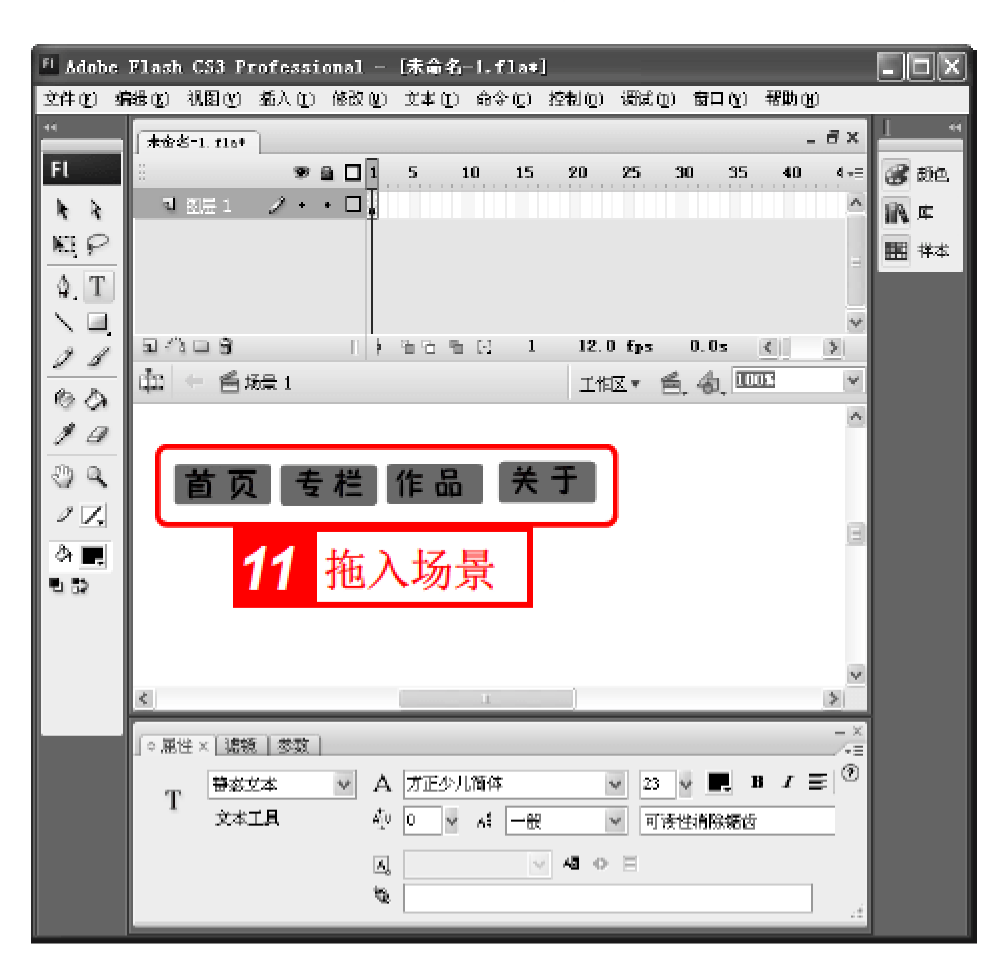


图 9-11　将元件拖入场景中

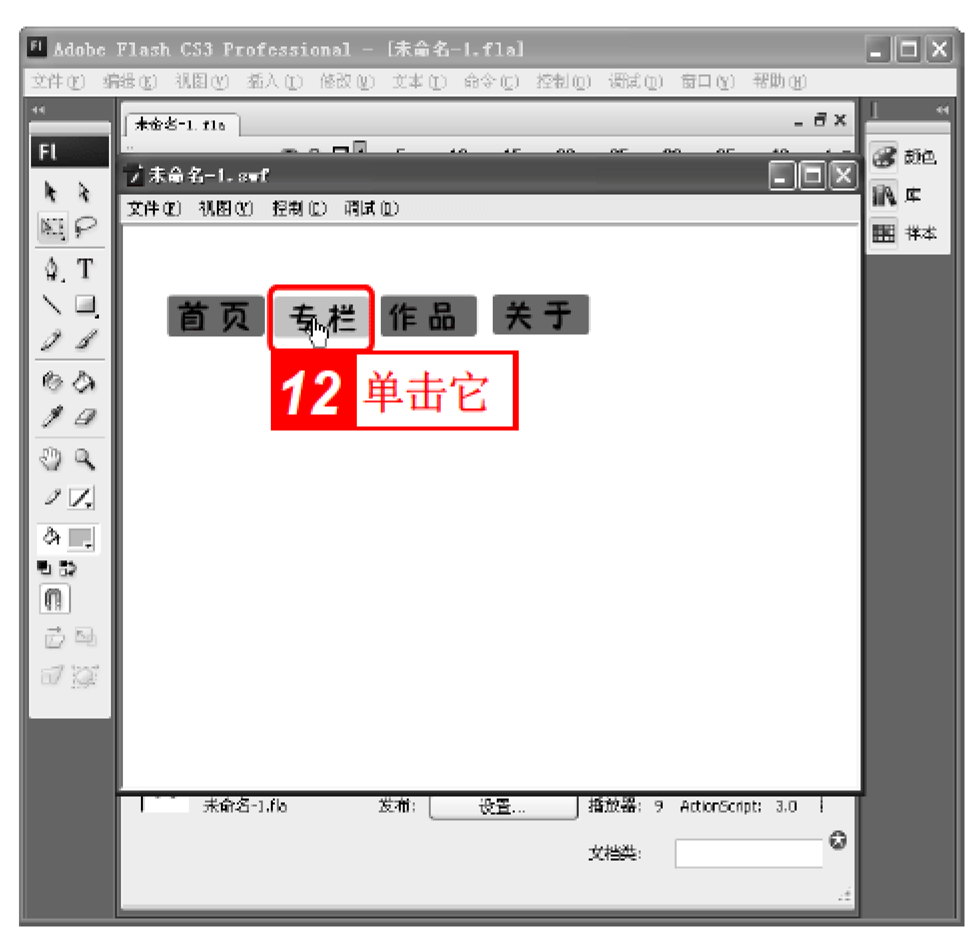


图 9-12　预览动画

步骤 9　返回到 Dreamweaver CS3 中选择【文件】/【导出】/【导出影片】命令，即可将 Flash 动画作为导航条插入到网页中。

魔法档案

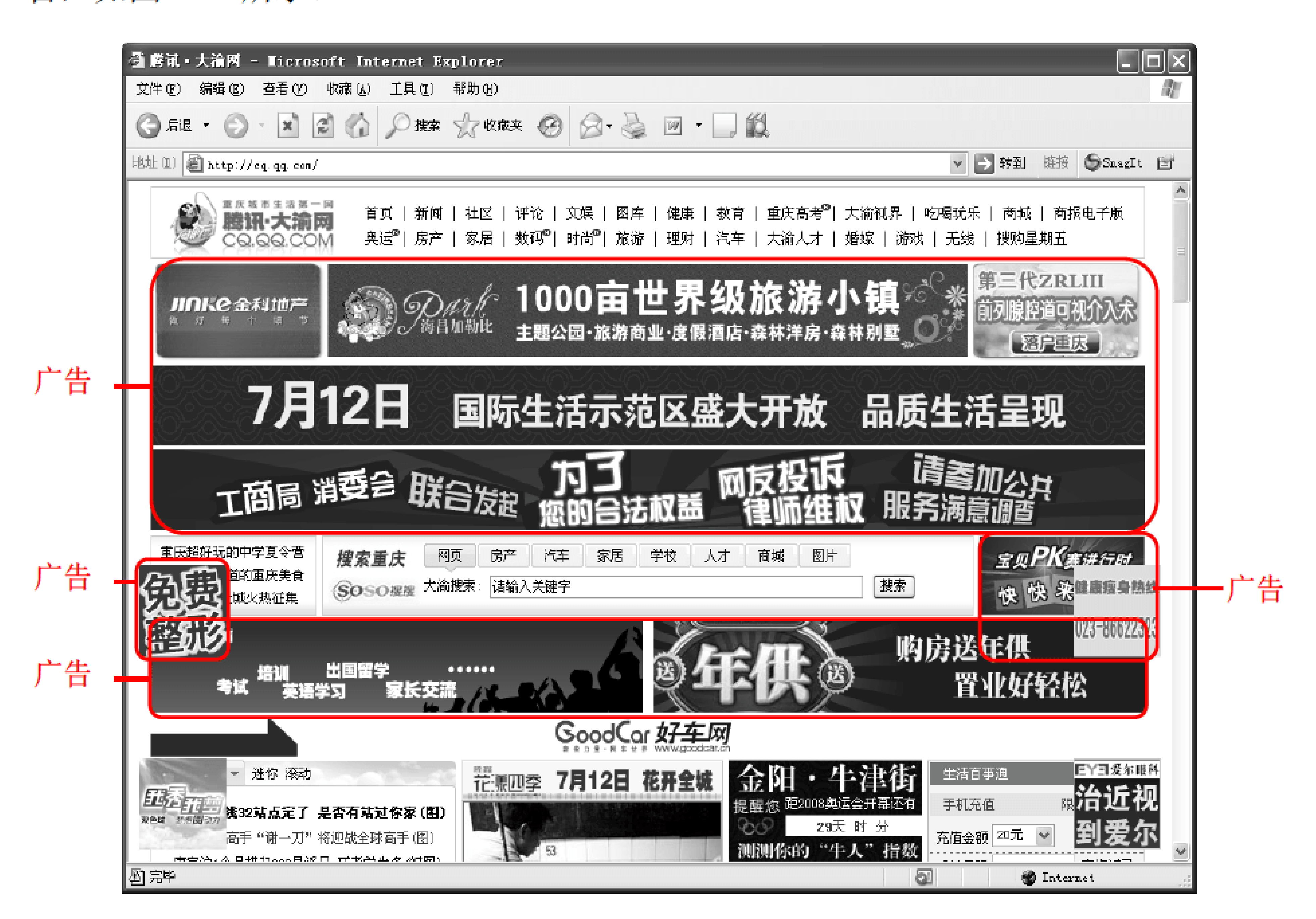
Flash 导航都是由许多按钮组成，一个按钮元件中只有 4 个帧，也就是说，你可以将按钮设置成 4 个不同的状态，新建完成后，将其拖入场景中整齐地摆放，然后在时间轴上建立链接，建立链接时需要使用 ActionScript 3.0，读者有兴趣可以找相关资料进行学习，这里不再赘述。

9.4 网页中常见的广告

广告是网页中常见的元素，许多国内门户网站都靠广告盈利，如新浪、搜狐等网站，广告是页面的一部分，它必须遵从网页的整体设计要求。

9.4.1 网页中的 Flash 广告

Flash 广告是目前网站中使用最多的广告形式，随便打开一个网页，都会有许多的 Flash 广告，如图 9-13 所示。



9-13 Flash 广告

Flash 广告有以下特点：

- **动画时间不能太长**：因为浏览者在此网页的停留时间不会很长，所以 Flash 广告必须很短，让浏览者在较短的时间看完动画。
- **动画一定要简单**：动画设计的目的是吸引眼球，吸引眼球不一定需要复杂的动画，复杂的动画不适合网页广告。
- **动画颜色比较单一**：Flash 广告动画是比较单一的，如图 9-13 所示的广告，颜色都比较单一，但是看上去却十分大气、专业，因此 Flash 广告动画不宜用太多的颜色。
- **Flash 动画放在适合的位置**：Flash 广告在网页中的位置十分重要，Flash 广告可以放在两个板块之间，如“导航”和“搜索”两个板块之间。




9.4.2　网页中的图片广告

网页中的图片广告属于平面广告范畴，所以平面广告的设计要求也是网页中图片广告的要求。网页中图片广告在日益发展的互联网中，没有了昔日霸主的地位，但是仍有许多网站在应用，如图 9-14 所示。



图 9-14　图片广告

网页中的图片广告是静止的，在规定的图片大小中，要能很快起到宣传的作用，这可能是初学者比较头痛的要求，但是也有规律可循，分别介绍如下：

- **网页广告要具备宽广的文化视角**：力求设计作品对社会有益，能提高人们的审美能力，使人们心理上能得到愉悦和满足，应概括当代的时代特征，反映真正的审美情趣和审美理想。起码设计者应当明白，优秀的设计师有他们“自己”的手法、清晰的形象、合乎逻辑的观点。
- **设计者的心理**：设计师一定要自信，坚信自己的个人信仰、经验、眼光、品味。不盲从、不孤芳自赏、不骄、不浮，以严谨的治学态度面对，不为个性而个性，不为设计而设计。作为一名网页设计师，必须有独特的素质和高超的设计技能，即无论多么复杂的广告主题，都应认真总结经验，用心思考，反复推敲，汲取消化同类型的优秀设计精华，实现新的创造。
- **个性设计**：有个性的设计来自扎根于本民族悠久的文化传统和富有民族文化本色的设计思想，民族性和独创性及个性同样是具有价值的，地域特点也是设计师的

知识背景之一。未来的广告设计师不再是狭隘的民族主义者，而每个民族的标志更多地体现在民族精神层面，民族和传统也将成为一种图式或者设计元素，作为网页广告设计师有必要认真看待民族传统和文化。

9.4.3　特殊的广告

什么是特殊广告？在网页中有许多广告，它们不是通过图片和动画来完成的，而是通过一门设计语言“JavaScript”来实现，JavaScript 比较复杂，但是初学者只需了解它即可。本节将讲解常用的广告代码。

1.　对联广告

随着计算机的发展，显示器分辨率越来越大，通常许多用户打开网页，在页面的左右两边都是空白的，为了弥补空白，让网页的内容更饱满，设计者可以制作对联广告，如图 9-15 所示。



图 9-15　对联广告

要想实现这种广告效果，只需要将以下代码复制到网页中的<head>标签，代码（光盘:\素材\第 8 章\对联代码.txt）如图 9-16 所示。



对联代码.txt - 记事本

文件(F)　编辑(E)　格式(O)　查看(V)　帮助(H)

```
<SCRIPT language=JavaScript>
lastScrollY=0;
function heartBeat(){
diffY-document.body.scrollTop;
percent-.1*(diffY-lastScrollY);
if(percent>0)percent=Math.ceil(percent);
else percent=Math.floor(percent);
document.all.lovexin12.style.pixelTop+=percent;
document.all.lovexin14.style.pixelTop+-percent;
lastScrollY=lastScrollY+percent;
}
suspendcode12="<DIV id=lovexin12 style='left:10px;POSITION:absolute;TOP:220px;'><A HREF='链接
地址'
target-_blank Title-'图片标题'><img src-左边图片地址  border-0 width-'90'
height='255'></A></div>"
document.write(suspendcode12);
suspendcode14="<DIV id=lovexin14 style='right:10px;POSITION:absolute;TOP:220px;'> <A HREF='链
接地址'
target-_blank Title-'图片标题'><img src-右边图片地址  border-0 width-'90'
height='255'></A></div>"
document.write(suspendcode14);
window.setInterval("heartBeat()",1);
</SCRIPT>
```

图 9-16　对联广告代码



小魔女，将代码复制到网页中后，将图中的图片标题、图片地址和链接地址替换成你的内容就可以了。

魔法师，我知道了，这样就形成了好看的对联广告。



2. 浮动广告

浮动广告在网页中也是比较常用一种方式，它在网页中的位置不定，随机地在网页中运动，如图 9-17 所示。



图 9-17　浮动广告

要想出现浮动广告，只需要在<body>标签内输入如下代码，根据实际的情况进行修改即可。代码如下：

```
<div id="img" style="position:absolute;">
<a href="链接地址"; target="_blank">
<img src="图片地址"; border="0"></a></div>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
var xPos = 20;
var yPos = document.body.clientHeight;
var step = 1;
var delay = 30;
var height = 0;
var Hoffset = 0;
var Woffset = 0;
var yon = 0;
var xon = 0;
var pause = true;
var interval;
img.style.top = yPos;
function changePos() {
width = document.body.clientWidth;
height = document.body.clientHeight;
Hoffset = img.offsetHeight;
Woffset = img.offsetWidth;
img.style.left = xPos + document.body.scrollLeft;
img.style.top = yPos + document.body.scrollTop;
if (yon) {
yPos = yPos + step; }
else {
yPos = yPos - step; }
if (yPos < 0) {
yon = 1;
yPos = 0; }
if (yPos >= (height - Hoffset)) {
yon = 0;
yPos = (height - Hoffset); }
if (xon) {
xPos = xPos + step; }
else {
xPos = xPos - step; }
if (xPos < 0) {
xon = 1;
```






```
xPos = 0; }
if (xPos >= (width - Woffset)) {
xon = 0;
xPos = (width - Woffset); } }
function www_helpor_net() {
img.visibility = "visible";
interval = setInterval('changePos()', delay); }
www_helpor_net();
-->
</script>
```

3. 弹出式网页广告

弹出式网页广告是指打开一个网页，将弹出另外一个网页或者小窗口内的网页广告。这种方式很常见，许多门户网站都习惯采用这种广告方式，如图 9-18 所示。



图 9-18　弹出式网页广告

要想制作弹出式网页广告，只需要在<head>标签里输入如下代码：

```
<SCRIPT LANGUAGE="java script:>
<!--
window.open
('page.html','newwindow','height=100,width=400,top=0,left=0,toolbar=no,menubar=no,scro
```



```
llbars=no,resizable=no,
location=no,status=no')
//写成一行
-->
</SCRIPT>
```

代码虽然没有几行，但是对于初学者可能有些不懂，下面将解释这些代码。

<SCRIPT LANGUAGE="java script">　js 脚本开始;

window.open　弹出新窗口的命令;

page.html　弹出新窗口的文件名;

newwindow　弹出窗口的名字（不是文件名），可用空"代替;

height=100　窗口高度;

top=0　窗口距离屏幕上方的像素值;

left=0　窗口距离屏幕左侧的像素值;

toolbar=no　是否显示工具栏，yes 为显示;

menubar,scrollbars　表示菜单栏和滚动栏。



魔法档案

网页中有许多特效都是通过 JavaScript 代码来完成的，可以这么说，JavaScript 是网页最好的伙伴，它可以对网页的菜单栏、状态栏、鼠标光标等写入特效，让你的网页更炫。

9.5　典型实例——让网页的广告也精彩

网页中的广告向浏览者传递着信息，广告对网页本身十分重要，适量应用广告代码特效，就能给网页观赏性加分。本章的典型实例将设计一个对联广告和一个弹出式广告，巩固网页广告的制作方法，最终效果如图 9-19 所示。









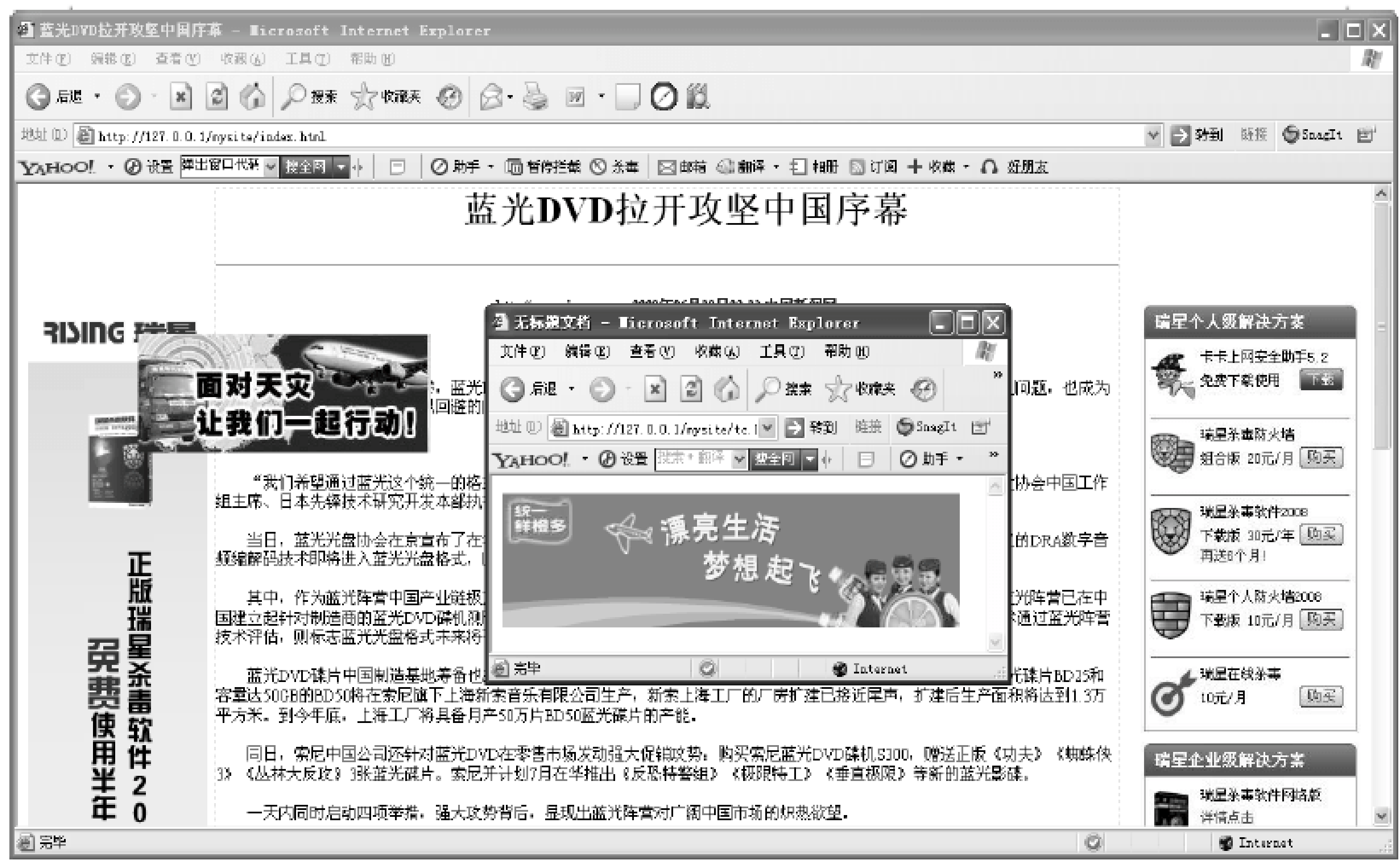


图 9-19　最终效果

具体操作如下：

步骤 1　启动 Dreamweaver CS3，打开“index.html”网页（光盘:\素材\第 9 章\dd\index.html），单击左上角的拆分按钮，如图 9-20 所示。

步骤 2　在<body>标签内，输入浮动广告的代码，代码参照 9.4.3 节的浮动广告代码，如图 9-21 所示。

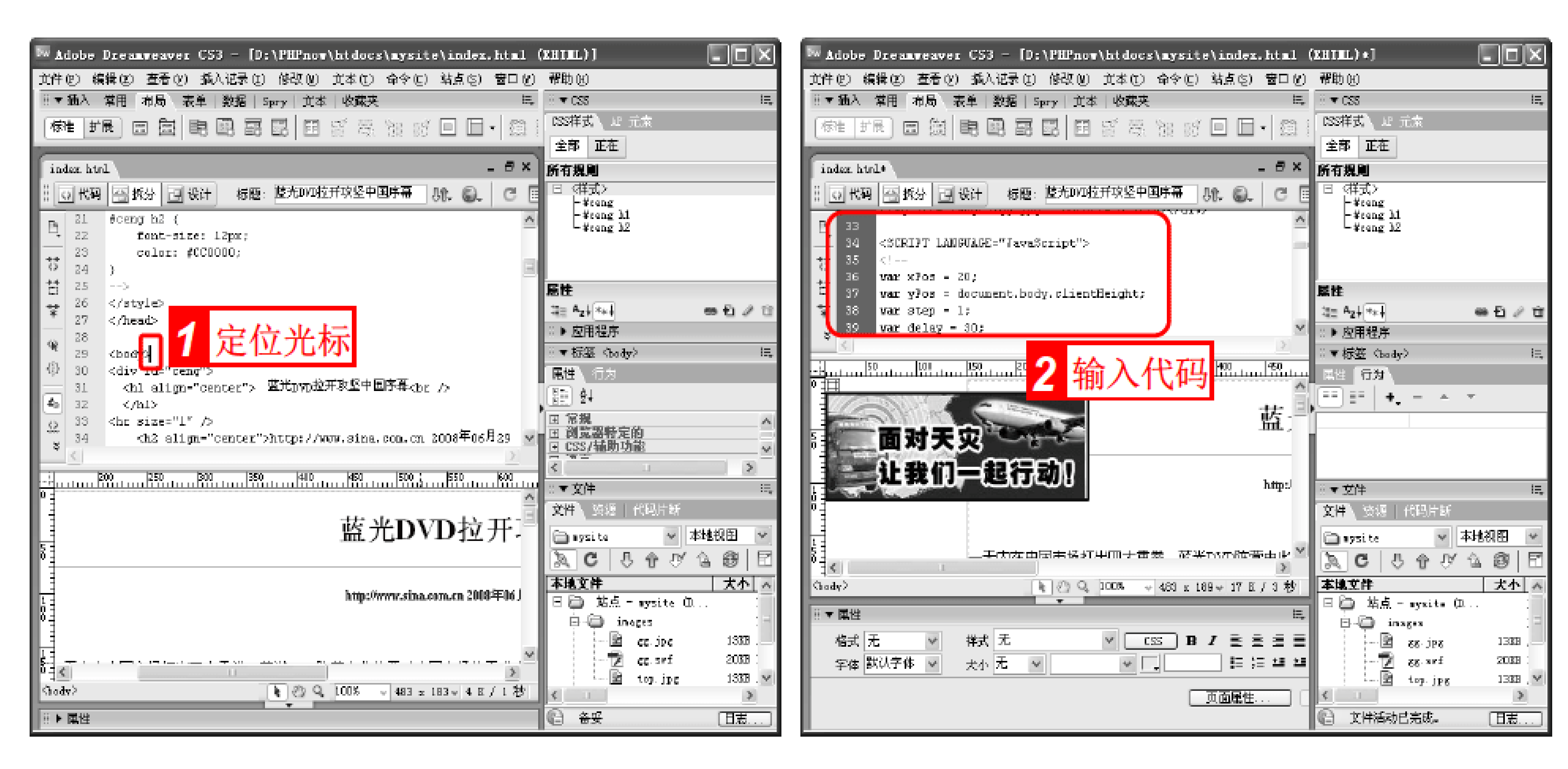


图 9-20　代码视图　　　　图 9-21　输入浮动广告代码

步骤 3　将鼠标光标定位到</head>标签的前面一行，在这一行里输入对联广告代码，对联代码可以参照 9.4.3 节的对联广告代码，如图 9-22 所示。

步骤 4　选择【文件】/【保存】命令，单击设计按钮，返回到设计视图窗口，如图 9-23 所示。



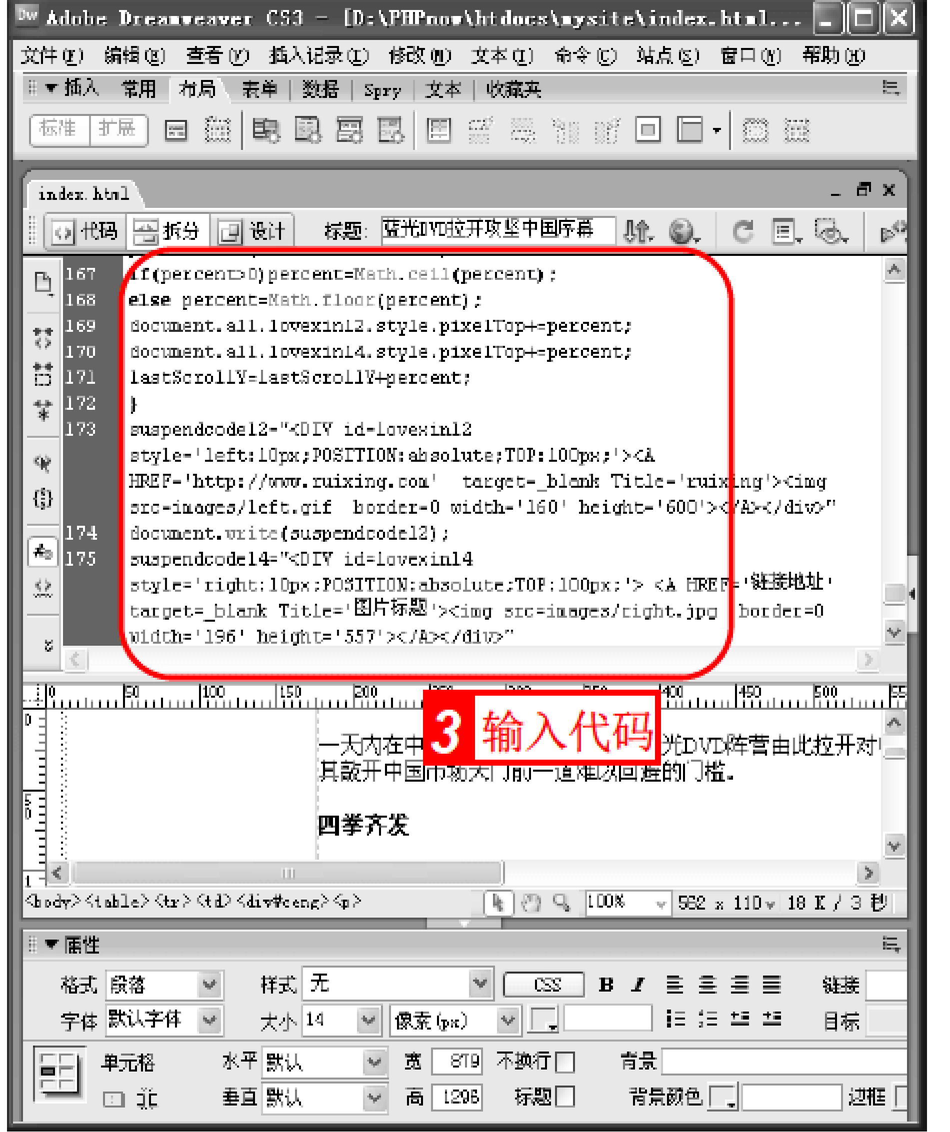



图 9-22　输入代码

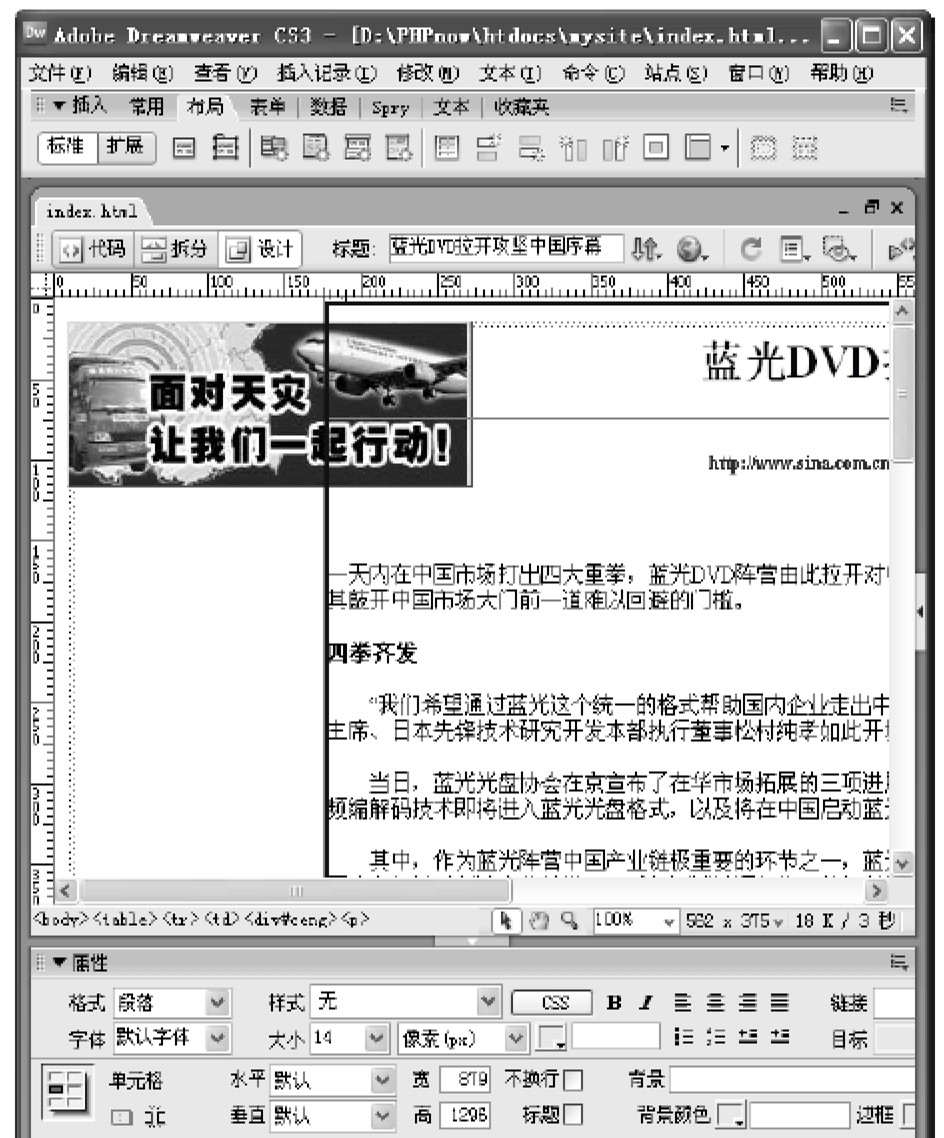


图 9-23　返回设计视图

步骤 5　新建一个网页，命名为“tc.html”，插入“gg.swf”（光盘:\素材\第 9 章\dd\images\gg.swf）广告，在“属性”面板中可设置 Flash 动画的参数，这里保存默认设置，单击［播放］按钮，如图 9-24 所示。

步骤 6　将其保存后，切换到“index.html”网页，在<head>标签里，输入弹出窗口代码（代码参照 9.4.3 节的弹出式网页广告代码），如图 9-25 所示。

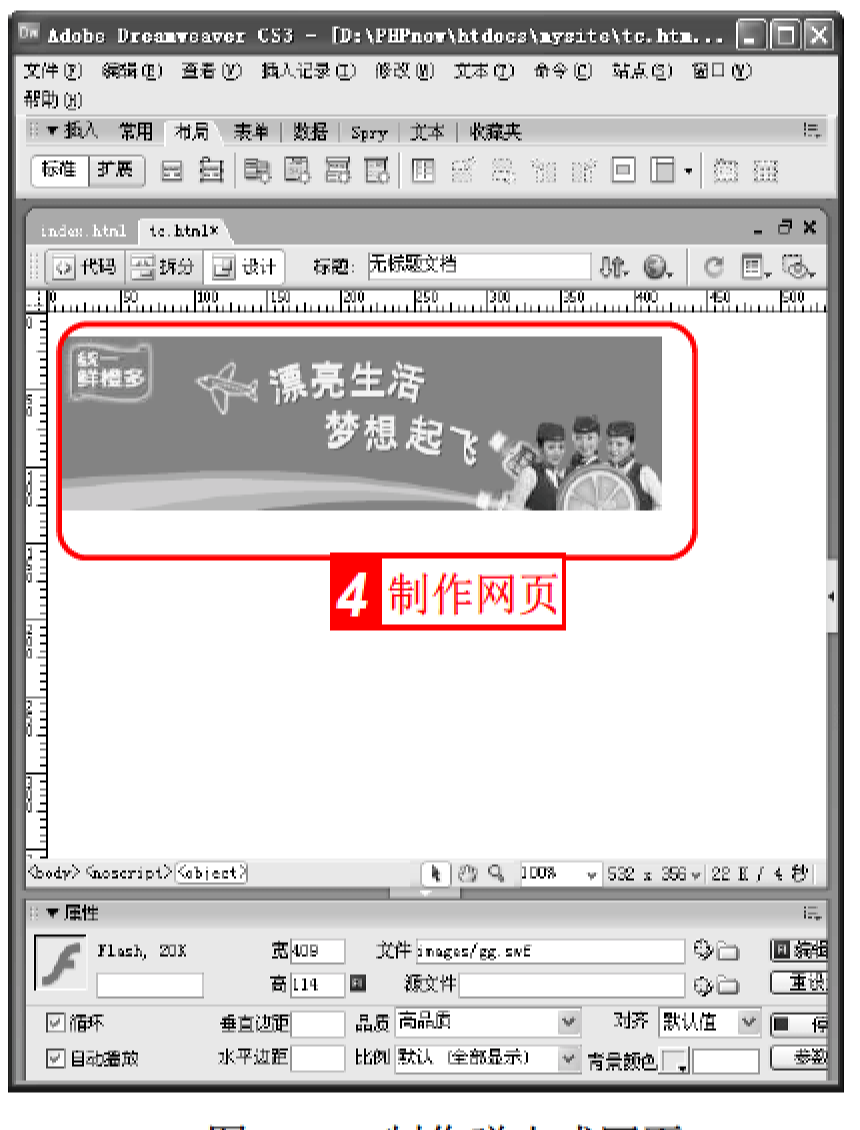


图 9-24　制作弹出式网页

图 9-25　输入代码

步骤 7　制作完成后保存所有文件，按【F12】键预览，最终效果如图 9-19 所示（光




盘:\最终效果\第 9 章\dd\index.html）。

9.6　常见问题解答

：魔法师，我在设计一个医院网站时，应该如何配色，才能让这个网站更精彩？

：配色的问题，是仁者见仁，智者见智，没有唯一的配色方式，不过我可以把自己的配色经验告诉给你。如果制作这个网站，我会选用红色或橙色作为突出颜色，绿色、蓝色或黄绿色作为主要颜色，这样给人一种柔和、安静、卫生的感觉，另外网页除了黑色和白色外，其他颜色最好不要超过 3 种，这样不利于站点的美观，更无法衬托出重点。

：魔法师，我想为自己的站点设计一个 Logo，需要哪些工具才能完成？

：设计 Logo 是一件很难的事情。商业网站中的 Logo，通常是由专门的设计者设计制作的，不过中小型企业，为了节约资本，可以由网页美工人员设计，用户只需用 Photoshop 或者 Flash 就可以设计简单的网站 Logo。

：导航有文字导航、图片导航和动画导航，这三者分别适用于哪些网站呢？

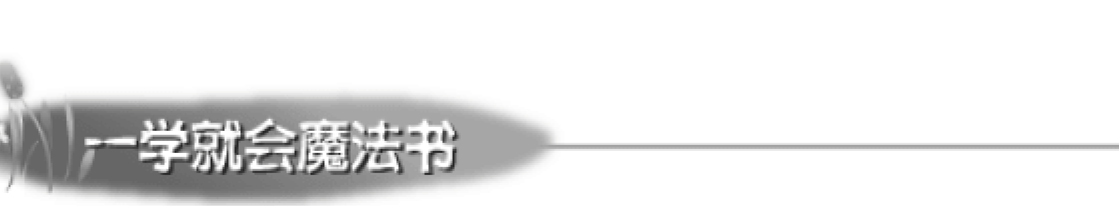
：文字导航和图片导航一般用于网站内容较多的大型网站，如网易、新浪等，动画导航一般用于中小型和个人网站。

：9.4.3 节中讲解的是特效广告，为什么我制作了这些广告，却没有显示出来呢？

：因为在网页中插入特效广告后，很可能会影响到打开网页的速度，以至于很多浏览器都拦截了这些广告。如果用户需要显示这些广告，只需解除拦截即可。

9.7　过 关 练 习

（1）欣赏下面的两个网站主页，总结出它们网站的 Logo 设计和导航设计的优缺点，



如图 9-26 所示。



图 9-26　国内知名的 C2C 网站

（2）打开网页（光盘:\素材\第 9 章\lx\lx.html），制作一个浮动广告网页，最终效果如图 9-27 所示（光盘:\最终效果\第 9 章\lx\lx.html）。



图 9-27　最终效果



交互让网页变得更有内涵

多媒体教学演示：42 分钟



魔法师：小魔女，你在做什么呢？

小魔女：我正在给别人的网站留言呢，魔法师，为什么我制作的网页不能留言呢？

魔法师：能留言就说明这个网站具有交互功能，也就是说这个网站是动态网站，前面我们制作的网站是静态网站，当然不能留言。

小魔女：什么是动态网站，我能很快学会它吗？

魔法师：动态网站是指用.Net、Java、PHP 等程序开发的网站，其中.Net、Java 适用于开发大型网站，PHP 适合开发中小型网站，下面将讲解用 PHP 技术制作动态网站，让你理解动态网站和静态网站的差别。

10.1 认识动态网页

在前面讲解了如何用记事本写网页语言，其实就是HTML语言，PHP是动态交互语言技术，它和其他语言一样，是嵌入在 HTML 代码中的，然后通过一些特殊的标记来区分HTML代码和客户端脚本。

10.1.1 认识 PHP

PHP非常简单，就本质上而言它就是一个文本文件，因此用户可以通过任意工具编写，如记事本。然而记事本太过于传统，不利于开发，所以就用Dreamweaver等工具来开发编写它，然后将其以后缀名为“.php”的文件保存。

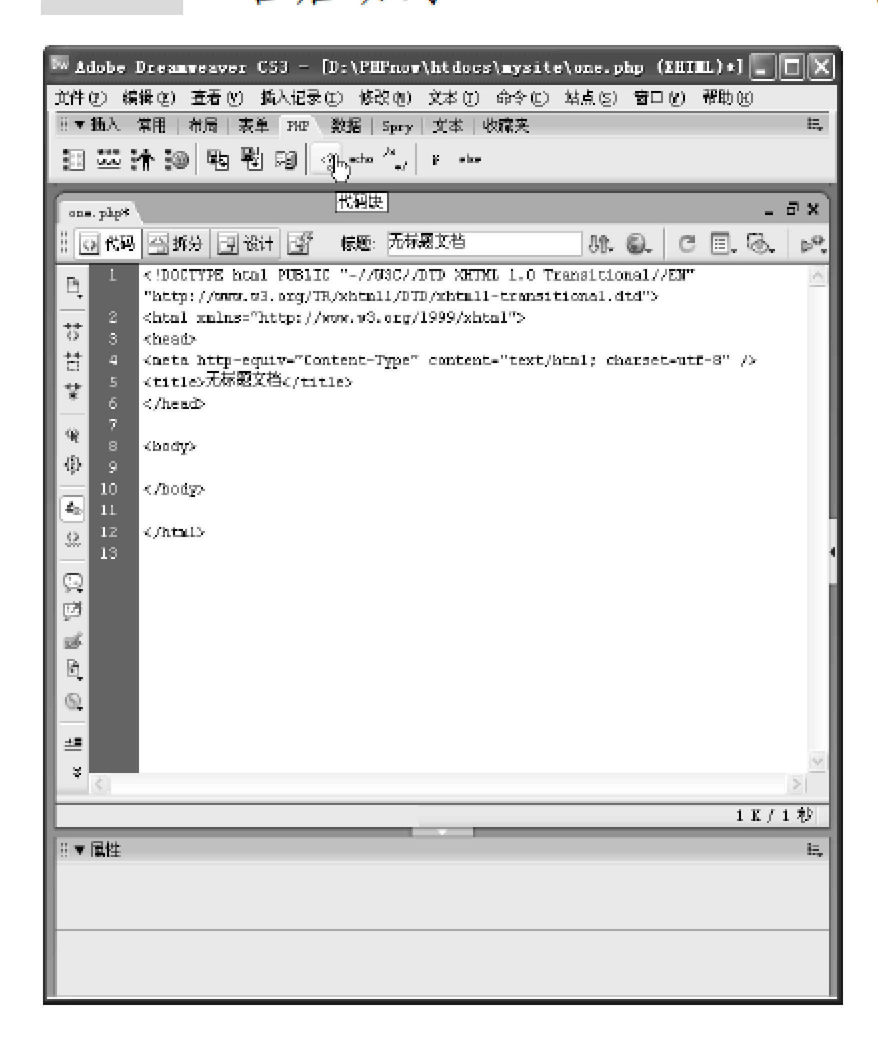
1. PHP 文件的组成

一个完整的PHP文件由5部分组成，即HTML代码、PHP标记、PHP代码、注释和空格，它们是PHP文件中必不可少的元素。

2. 如何编写第一个 PHP 程序

在本书中已经讲解如何安装和使用PHPnow，实际上它就是一个PHP的运行环境。有了这个运行环境再启动Dreamweaver CS3新建一个名为“one.php”的网页后，用户会在插入栏发现插入栏多了一个选项卡，这个选项卡就是PHP选项卡，这时就可以编写PHP。具体操作如下：

步骤 1 在启动的 Dreamweaver CS3 中，单击“代码”按钮，如图 10-1 所示。



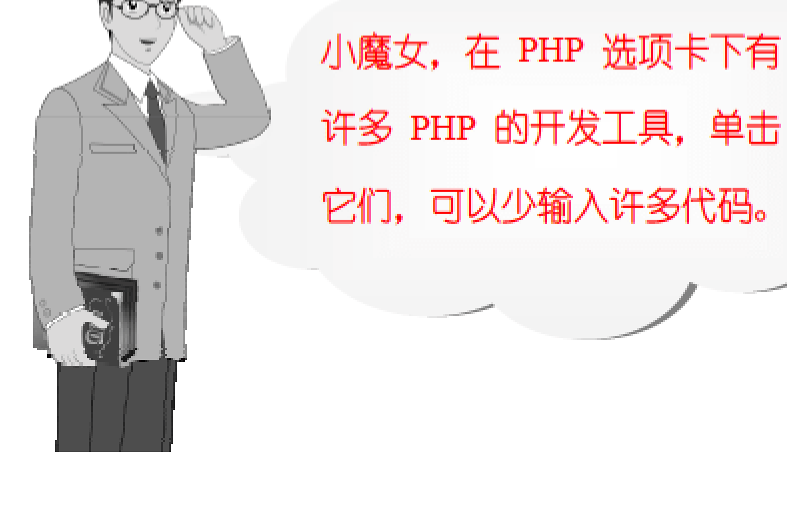


图 10-1　编写 PHP 的界面






步骤 2　单击后，将会在代码区出现红色的“<?php ?>”，这就是 PHP 的标记分隔符，代码就写在里面，如这里输入“echo"你好，中国 2008！""，这是一句简单的 PHP 语句，意思为显示在网页上的文字为“你好，中国 2008！”。

步骤 3　单击 PHP 选项卡中的“注释”按钮 /* */，然后输入注释文字，以注释 PHP 语句，保存文件，按【F12】键预览网页，如图 10-2 所示。

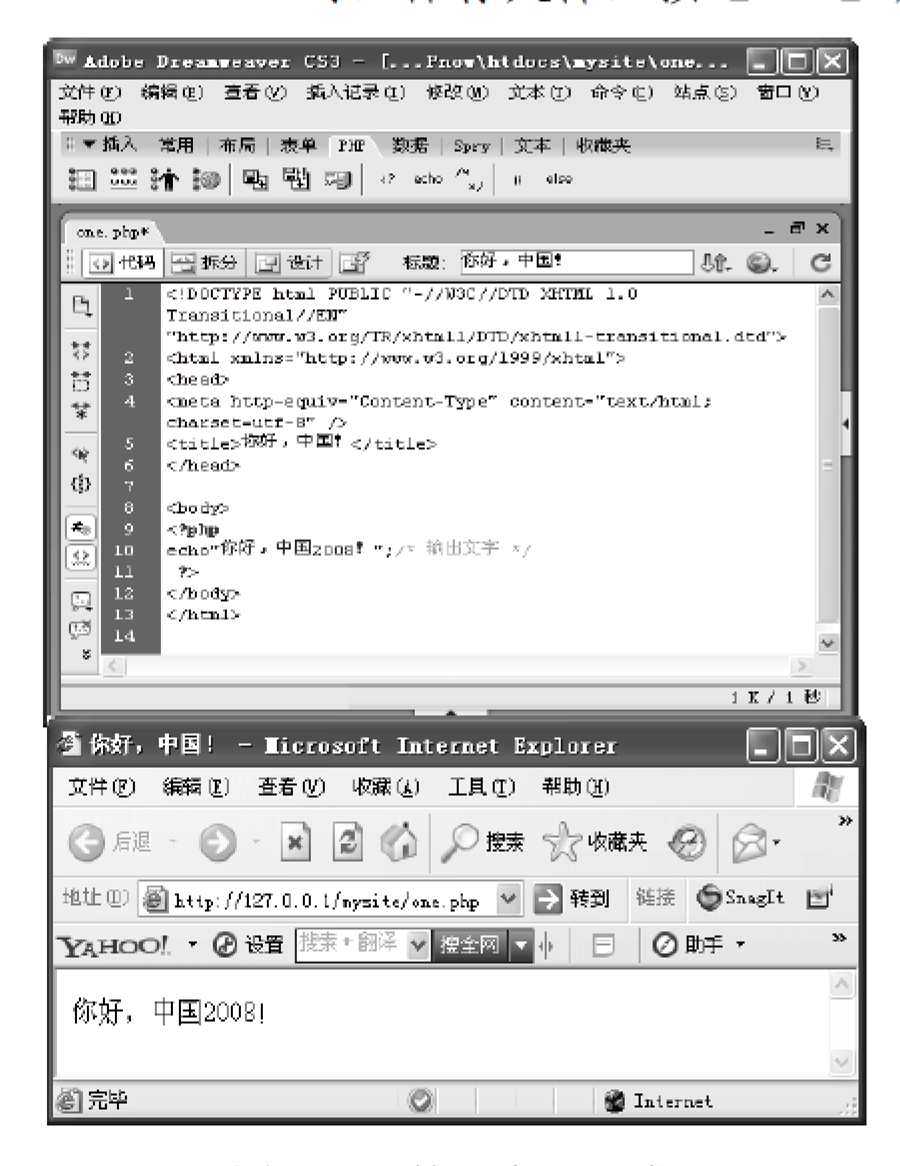


图 10-2　第一个 PHP 代码



魔法档案

PHP 标记除了上面的那种方式，还有<?　?>、<%　%>、<script language="php"></script>3 种，但为了区别于其他语言，建议初学者应用<?php ?>。



魔法档案

任何一种语言都少不了代码注释，因为一个好的源程序注释总是十分详细的，在维护、升级时能够起到重要的作用，在 PHP 代码中，注释通常有两种，一种是“//”,可以用于单行注释，需要多行注释则写为“/*　*/”。

10.1.2　PHP 语言的特点

PHP 是一种运行服务器端并完全跨平台的嵌入式脚本编程语言，堪称是动态网页制作的主流语言，它吸收了多种程序的优点，Internet 的盛行带动了 PHP 语言的快速发展，PHP 因其功能强大、易学易用、可扩展性强、运行速度快及开放性好而成为网站开发者的首选工具之一，其较高的开发速率给程序员在编写网页程序时带来了极大的便利。

PHP 语法主要借鉴于 C/C++，也有部分参考了 Java 和 Perl，因此熟悉 C/C++的读者，可以快速地掌握 PHP 的语法。

如 C 语言在书写完一句代码时，以“；”结束，在书写 PHP 时也一样，以“；”结束，如图 10-3 所示。



图 10-3　PHP 语言的特点



魔力测试

启动 Dreamweaver CS3，新建一个 PHP 网页，书写一个可以显示在网页中的语句，显示文字为“我一定能学好网站制作！”。



控制语句则不同，控制语句不需要以分号结束，如图 10-4 所示的代码，是 PHP 语言对控制语句书写的特点。

```
PHP讲座.php - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
<?php
if (a>=20)
{
echo "Hello World";
echo ";我们都长大了";
echo "我们要离开学校，必须离开，我们得奋斗……";
 ?>
```

图 10-4　控制语句的特点

10.2　PHP 网页中的变量

不管是什么编程语言，都具备量的概念，量分为常量和变量，常量是固定不变的量，如“4”、“5”和“中国”，它们自身无法改变自己；变量就是一个保存了一小块数据的“对象”，从变量的字面理解，它是可以改变的，表示该数据块中的值随时都可以改变，在不同的时间表现不同的内容。

10.2.1　PHP 变量命名

任何编程语言都会遵循变量声明的某些规则，PHP 也不例外，它具备几个特点，分别介绍如下：

❖ PHP 的变量名必须区分大小写，和 C 语言是一致的。
❖ 变量名必须是以美元符号（$）开始。
❖ 变量名开头应以下划线和字母开始，不能以数字开始。
❖ 变量名可以包含中文字符。

根据上面的变量特点可以准确地判断出哪些变量是合法的，哪些是不合法的，从而书写合法的变量。如图 10-5 所示为合法变量。

```
<?php
$var = 'Bob';
$Var = 'Joe';
echo "$var, $Var";       // 输出 "Bob, Joe"

$4site = 'not yet';      // 非法变更名：以数字开头
$_4site = 'not yet';     // 合法变量名：以下划线开头
$i站点is = 'mansikka';   // 合法变量名：可以用中文
?>
```

图 10-5　合法的变量名

魔法档案

在给变量命名时，最好让变量具有一定的含义，能够代表一定的信息，这样利于阅读源代码，同时也利于对变量名的引用。





10.2.2　PHP 的数据类型

在 PHP 的程序设计中，数据类型可分为两大类，一个是简单类型，一个是复杂类型。其特点分别介绍如下：

❖ **简单类型**：这是程序中常见的数据类型，它包括布尔型（boolean）、整型（interger）、浮点型（float）和字符串是（String）。

❖ **复杂类型**：数组（array）和对象（object）。

魔法档案

有了数据类型，知道合法的变量名，就可以很简单地为变量赋值了。赋值其实很简单，它是什么类型就给它赋予什么类型的值，如“$ide=9000”，这就是简单的赋值语句，从这个赋值看出$ide 很可能是整型，“9000”是赋予它的值。

10.2.3　变量的作用范围

PHP 的变量都有一定的作用范围，变量说明语句主要分为全局变量和局部变量，它可以出现在程序的任何位置，在不同的位置声明，其作用域不同，其特点分别介绍如下：

❖ **全局变量**：其说明语句不在任何一个类定义、函数定义或复合语句（程序块）中的变量。全局变量所占用的空间在内存的数据区，在程序运行的整个过程中位置保持不变。

❖ **局部变量**：其说明语句在某一个类定义、函数定义或复合语句（程序块）中的变量。局部变量所占用的空间在为程序运行时所设置的临时工作区中，以堆栈的形式允许反复占用和释放。

全局变量将会对整个代码都有着影响，代码如下：

```
<?php
$a = 1;
$b = 2;
function Sum(){
   global $a, $b;
   $b = $a + $b;}
Sum();
echo $b;
?>
```

在函数中声明了全局变量$a 和$b，但它在局部中不立即生效，需要使用关键字 global，对于一个函数能够声明的全局变量的最大个数，PHP 没有限制，所以以上程序输出的结果为“3”。

局部变量只对代码中的某个区块起作用，代码如下：



```
<?php
function Test()
{$a = 1;
}
echo $a;
Test();
?>
```

该例中定义了一个局部变量$a，它只用于局部，不适用于全局，所以这个代码将没有任何显示结果。

10.2.4　可变变量

所谓可变变量是指一个变量的变量名可以动态地设置和使用。一个可变变量与其他变量差不多，通过声明来设置，如图 10-6 所示。



图 10-6　可变变量

一个可变变量获取一个普通变量的值作为这个可变变量的变量名。在第一幅图中编写程序的例子中 hello 使用了两个美元符号（$）以后，就可以作为一个可变变量的变量；第二幅图中可以看清楚两个变量都被定义了：$a 的内容是 hello 并且$hello 的内容是“world”，因此可写成第三幅图中所示的程序；第四幅图和第三幅图中的内容一样，只是表述更为准确，它们执行后的结果都会输出“hello world”。

10.3　动态网页中的表达式

表达式是 PHP 最重要的基石，简单地讲一个表达式就是“任何有值的东西”。表达式是运算符和操作数的组合，通过运算符和表达式可实现程序编制中所需的大量操作，最基本的表达式是为常量和变量赋值。例如当输入“$a=5”，即将值“5”分配给变量$a。“5”很明显，其值为 5，换句话说“5”是一个值为 5 的表达式（在这里，“5”是一个整型常量）。赋值之后，所期待情况是$a 的值为 5，因而如果写下$b=$a，期望它犹如$b=5 一样。换句话说，$a 是一个值也为 5 的表达式。如果一切运行正常，那这正是将要产生的正确结果。

稍微复杂的表达式就是函数（函数的内容将在第 11 章讲解），例如以下代码：

```
<?php
function foo(){
return 5; }
```





?>

假定已经熟悉了函数的概念（如果不是的话，请看一下第 11 章函数的相关内容），那么输入$c= foo()从本质上来说就类似写下$c=5。函数也是表达式，表达式的值即为它们的返回值。既然 foo()返回 5，表达式“foo()”的值也是 5。通常函数不会仅仅返回一个静态值，可能会计算一些东西。

当然，PHP 中的值常常并非是整型的。PHP 支持 4 种标量值（标量值不能拆分为更小的单元，例如和数组不同）类型：整型值（integer）、浮点数值（float）、字符串值（string）和布尔值（boolean）。PHP 也支持两种复合类型：数组和对象。这两种类型都可以赋值给变量或者从函数返回。

表达式的概念是十分抽象的，但表达式都有一个具体的代码表示，一般来说，一个表达式是任何一个有界的符号集合。

10.4 数　　组

数组是程序中最为重要的一个对象，在程序设计中，如要存储 10000 个临时数据，按照前面所学习的知识需要定义 10000 个变量。定义 10000 个变量对于程序设计者来说是一个十分巨大的任务，因此，能够保存多个数据的数组产生了，数组可以保存一个或多个值，且灵活方便。

10.4.1　数组类型

数组可以根据下标和单元进行分类，数字类型包括枚举数组、关联数组和多维数组。

1. 枚举数组

下标为整数的数组为枚举数组或数字索引数组，这些数组用来保存值，例如，可以有一个 tongxue 的数组，其中这个数组的每一个元素都可以保存一个同学的姓名。

在数组中，每个独立元素都可以通过索引符号来引用，例如 tan 这个名字可以通过 0 来引用，为了显示索引 3 的数组元素，可以通过下面的这个语句表示，代码如下：

```
echo "tongxue[3]";
```



魔法档案

在默认情况下，数组的索引号从 0 开始，并依次增加，因此数组最后一个索引号，总是比该数组中元素总数小 1。

2. 关联数组

如果需要通过名称访问数组中的元素，那么应该使用字符串作为数组的索引，来保存

值以及名称，使用字符串作为下标的数组称为关联数组。

要访问数组元素，可以根据其索引使用命令 Prin"tongxue[x]"，而不是 echo（"tongxue[x]"）,这里的 X 表示数组元素的索引号。

使用索引（枚举）数组的数组和字符串数字索引（关联数组）存在的差别十分微小，对于关联数组以字符串为索引，就不能计算数组的下一个有效索引，但是，可以使用数组标识符来把索引分配给前面讨论的 tongxue 数组，可以通过索引来创建一个关联数组 tongxue_Name。代码如下：

```
$Tongxue_Name["name1"]= "张三";
$Tongxue_Name["name2"]= "李四";
$Tongxue_Name["name3"]= "王二";
```

也可以将其转化成一个关联数组，代码如下：

```
$Tongxue=array("name1"=>"张三", "name2"=>"李四", "name3"=>"王二");
```

把枚举数组转化关联数组后，可以使用 echo 命令来访问数组的元素。

```
echo "$Tongxue[name3] ";
```

将会得到结果王二。

3. 二维数组

可以在另外一个数组中保存不同的变量以及完整的值，二维数组 Amn 可视为由 m 个行向量组成的向量，或由 n 个列向量组成的向量，二维数组是由两个下标组成，两个值确定一个坐标，就是表述的哪个数组值，如图 10-7 所示。



图 10-7　二维数组

10.4.2　数组初始化

数组可以使用数组标示符和 array()数组两种方法进行初始化。

1. 使用数组标示符

数组标示符是一组内空的方括号，其结构如下：






```
$arr[key]=value;
$student[]=value;
```

2. 使用 array()数组

使用 array()函数初始化数组是更简单的方法，使用 array()函数可以同时为一个数组分配多个值，可以使用 array()函数，按照下面的方式来定义数组 Tongxue:

```
$Tongxue=array("susan", "menglu", "Jhon");
```

上面是创建了一个数组，下面代码则是创建一个二维数组，代码如下：

```
$arr=array("somearrry"=>array(6=>5,13=>9, "a"=>42));
echo $arr["somearry"][6];//结果为 5
echo $arr["somearry"][13];//结果为 9;
```

10.5 控 制 语 句

由于 PHP 的大部分语法都继承了 C 语言的语法，因此，在流程控制方面，也是有着和 C 语言极其类似的循环。流程的部分分隔符号都是使用“{”当作部分的开头，用“}”当作结尾，和 C 语言相同，PHP 语法中每条指令结束时都要加上分号“；”，但是在部分结尾符号“)”后面不用加上分号结束。

10.5.1 条件语句

条件语句是先判断其条件，如果满足，则执行指定语句的内容，如果不满足，则跳过指定的语句执行后面的内容。

1. if 语句

if 语句的结构表达式结构如下：

```
if (expr)
statement
```

语句解释：在上面的语句中，expr 按照布尔求值，如果 expr 的值为 True，则执行 statement；如果值为 Flash，则不执行 statement。

如下面的例子：

```
<?php
if ($a>$b)
echo "a 大于 b";
?>
```





以上语句，判断变量 a 是否大于 b，如果 a 大于 b，则输出字符串“a 大于 b”，否则不作任何处理。

如果按照条件执行不止一条语句，当然并不需要给每条语句都加上一个 if 语句。可以将这些语句放入语句组中，通过大括号“{”和“}”括起来。例如，如果$a 大于$b，以下语句将显示“a 大于 b”并且将$a 的值赋给$b。

```
<?php
if ($a>$b){
      echo "a 大于 b";
      $b=$a;
}
?>
```

if 语句可以无限制地嵌套在其他 if 语句中，这给程序不同部分的条件执行提供了可能，经常需要在满足某个条件时执行一条语句，而在不满足该条件时执行其他语句，这正是 else 的功能。else 延伸了 if 语句，可以在 if 语句中表达式的值为 False 时执行语句。例如以下语句在$a 大于$b 时显示“a 大于 b”，反之则显示“a 小于 b”。

```
<?php
if ($a>$b){
      echo "a 大于 b";
}else{
      echo "a 小于 b";
}
?>
```

如果需要同时判断多个条件，则上面的 if…else 语句无法满足需求，PHP 提供了 elseif 语句来扩展需求。elseif 通常用在 if 和 else 语句之间。如以下语句，将判断变量 a 和 b 的大小，如果 a 大于 b，则输出“a 大于 b”；如果 a 等于 b，则输出“a 等于 b”；如果 a 小于 b，则输出“a 小于 b”。

```
<?php
if ($a > $b) {
      echo "a is bigger than b";
} elseif ($a == $b)
{
      echo "a is equal to b";
}
else {
      echo "a is smaller than b";
}
?>
```








2. switch 语句

switch 语句和具有同样表达式的一系列 if 语句相似。很多场合下需要把同一个变量（或表达式）与很多不同的值比较，并根据它等于哪个值来执行不同的代码。这正是 switch 语句的用途，其结构如下：

```
switch(expr){
    case exprl:
    statement1;
    break;
    case expr2;
    statement2;
    break;
    :
    :
    Default:
    Statement N;
    Break;
    }
```

语句解释：其中的 expr 条件，通常为变量名称，而 Case 后的 exprN 表示变量值，冒号后则为符合该条件时将要执行的部分。

可以写一个简单的 switch 语句，如下面的例子：

```
switch ($i) {
    case 0:
        echo "i 的值 0";
        break;
    case 1:
        echo "i 的值是 1";
        break;
    case 2:
        echo "i 的值是 2";
        break;
}
```

为避免错误，理解 swtich 是怎样执行的就显得非常重要，switch 代码是一行行地执行，当执行代码遇到 break 关键词时，swtich 将跳出循环体。swtich 是条件语句，初学者在写程序时，一定要在程序段结束前跟上一个 break 语句，以让 switch 跳出循环体，不必执行不必要的代码。




10.5.2　循环语句

循环语句是反复执行一系列的语句，直到条件表达式保持真值。为了保证循环的正确执行，条件表达式的值应该在每次执行时进行修改，下面介绍几种常见的循环语句。

1．for 循环语句

for 循环语句是 PHP 中最复杂的循环结构，其结构如下：

for（expr1；expr2；expr3） statement

语句解释：expr1 在循环开始前取值一次，expr2 在每次循环开始前求值。如果值为 True，则继续循环，执行嵌套的循环语句。如果值为 False，则终止循环。expr3 在每次循环之后被求值（执行）。

每个表达式都可以为空，expr2 为空意味着将无限循环下去（和 C 一样，PHP 认为其值为 True）。

如下面例子：

```
<?php
for ($i = 1; $i <= 10; $i++) {
    echo $i;
}
echo "<br>";

for ($i = 1; ; $i++)
{
    if ($i > 10)
    {
        break;
    }
    echo $i;
}
echo "<br>";

$i = 1;
for (;;) {
    if ($i > 10) {
        break;
    }
    echo $i;
    $i++;
```








```
}
?>
```

上面 3 种 for 循环语句是常见的，第一、二个语句是完整的 for 循环语句，第 3 个结构并不算完整，而是使用空表达式来实现，事实上可以用 break 控制。

代码执行后的结果如图 10-8 所示。



图 10-8 代码执行后的结果

魔法档案

"echo "
";"语句是换行的意思，这个并不是循环体必要的内容，但是有它可以更好地区分 3 个循环体的执行结果。3 个循环体写法不同，但从如图 10-8 所示的结果可以知道，它们的结果是相同的。

2. while 循环语句

while 循环是 PHP 中最简单的循环类型，其结构如下：

while (expr) statement

语句解释：while 语句的含义很简单，它告诉 PHP 只要 while 表达式的值为 True 就重复执行嵌套中的循环语句。表达式的值在每次开始循环时检查，所以即使这个值在循环语句中改变了，语句也不会停止执行，直到本次循环结束。有时候如果 while 表达式的值一开始就是 False，则循环语句一次都不会执行，和 if 语句一样，可以在 while 循环中用大括号括起一个语句组，或者用替代语法。

如下面的例子：

```
<?php
$i = 1;
while ($i <= 10) {
      echo $i++;
}
```








```
echo "<br>";
$i = 1;
while ($i <= 10):
    print $i;
    $i++;
endwhile;
?>
```

这是 while 语句的基本写法，其执行效果相同，执行代码后的结果如图 10-9 所示。

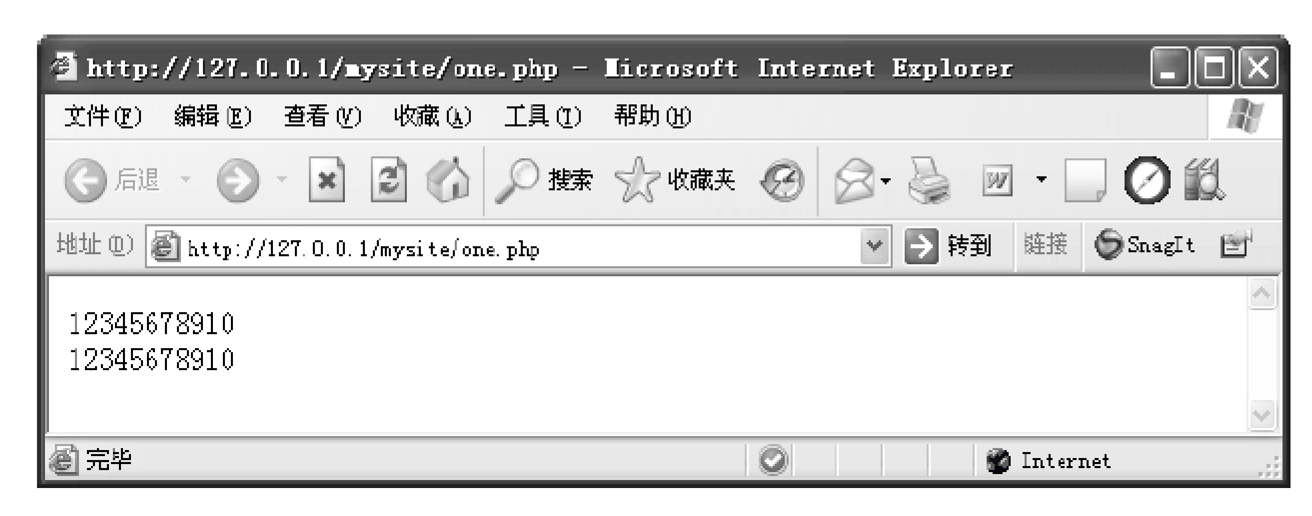


图 10-9　执行代码后的结果

3. do-while 循环语句

do-while 循环和 while 循环非常相似，区别在于表达式的值是在每次循环结束时检查而不是开始时。和正规的 while 循环的主要区别是 do-while 的循环语句保证会执行一次（表达式的真值在每次循环结束后检查），然而在正规的 while 循环中就不一定了（表达式真值在循环开始时检查，如果一开始就为 False 则整个循环立即终止）。

do-while 循环只有一种语法，结构如下：

```
<?php
$i = 0;
do {
    echo $i;
} while ($i > 0);
?>
```

语句解释：以上循环将至少运行一次，因为经过第一次循环后，其值为 False（$i 不大于 0）而导致循环终止。

4. foreach 循环语句

foreach 循环语句是一种特殊的循环语句，foreach 仅能用于数组，当试图将其用于其他数据类型或者一个未初始化的变量时会产生错误。有两种语法，第二种比较次要但却是第一种的有用的扩展，结构如下：








```
foreach (array_expression as $value)
       statement
foreach (array_expression as $key => $value)
       statement
```

语句解释：第一种格式遍历给定的 array_expression 数组，每次循环中，当前单元的值被赋给 $value 并且数组内部的指针向前移一步（因此下一次循环中将会得到下一个单元）。

第二种格式做同样的事，除了当前单元的键名也会在每次循环中被赋给变量$key。

魔法档案

当 foreach 开始执行时，数组内部的指针会自动指向第一个单元，这意味着不需要在 foreach 循环之前调用 reset()。除非数组是被引用，foreach 所操作的是指定数组的一个备份文件，而不是该数组本身。因此数组指针不会被 each() 结构改变，对返回的数组单元的修改也不会影响原数组。不过，原数组的内部指针的确在处理数组的过程中向前移动了。假定 foreach 循环运行到结束，原数组的内部指针将指向数组的结尾。

例如下面的代码：

```
<?php
$arr = array("one", "two", "three");
reset($arr);
while (list(, $value) = each($arr))
{
       echo "Value: $value<br>\n";
}
foreach ($arr as $value) {
       echo "Value: $value<br />\n";
}
?>
```

上面代码执行后的结果是：

```
Value: one
Value: two
Value: three
Value: one
Value: two
Value: three
```

While 循环语句和 forech 循环语句执行的结果相同，根据 foreach 的第二种方法，也可以写成下面的代码：

```
foreach ($arr as $key => $value) {
```



```
        echo "Key: $key; Value: $value<br />\n";
    }
```

初学者不懂本节代码，也无关紧要，因为用户还没有对数组进行理解，用户只需要理解此语句是一种循环语句，用它可以控制数组的循环即可。

5. break 和 continue 语句

在控制语句中，break 和 continue 是两个比较重要的语句，读者通过这两个语句可以增强编程的灵活性，提高编程效率。下面分别介绍这两个语句。

（1）break 语句

break 结束当前 for、foreach、while、do-while 或者 switch 结构的执行。break 可以接受一个可选的数字参数来决定跳出几重循环。

下面再通过一个实例来学习 break 语句，例如下面的代码：

```
<?php
$i = 0;
while (++$i)
{
    switch ($i)
    {
    case 5:
        echo "At 5<br />\n";
        break 1;    /* Exit only the switch. */
    case 10:
        echo "At 10; quitting<br />\n";
        break 2;    /* Exit the switch and the while. */
    default:
        break;
    }
 }
?>
```

上面的代码有一个可选参数，表示跳出几层循环，代码执行后的结果如下：

```
At 5
At 10; quitting
```

（2）continue 语句

continue 循环结构用来跳过本次循环中剩余的代码并在条件求值为真时开始执行下一次循环。





下面是 continue 接受一个可选的数字参数来决定跳过几重循环到循环结尾，例如下面的代码：

```
<?php
while (list ($key, $value) = each($arr)) {
    if (!($key % 2)) { // skip odd members
        continue;
    }
    do_something_odd($value);
}
$i = 0;
while ($i++ < 5)
{
    echo "Outer<br />\n";
    while (1)
    {
        echo "  Middle<br />\n";
        while (1)
        {
            echo "  Inner<br />\n";
            continue 3;
        }
        echo "This never gets output.<br />\n";
    }
    echo "Neither does this.<br />\n";
}
?>
```

10.6 运　算　符

在前面的章节中，或多或少的接触了运算符，或许有人不明白其中的意思，觉得就是一些数学运算符，但在程序设计中，这些符号至关重要，下面将详解讲解。

10.6.1　算术运算符

还记得小学时学到的基本数学里面的加减乘除吗？算术运算符和它有些类似，也有加减乘除的效果，如图 10-10 所示。

例子	名称	结果
-$a	取反	$a 的负值。
$a + $b	加法	$a 和 $b 的和。
$a - $b	减法	$a 和 $b 的差。
$a * $b	乘法	$a 和 $b 的积。
$a / $b	除法	$a 除以 $b 的商。
$a % $b	取模	$a 除以 $b 的余数。

图 10-10　算术运算符



10.6.2　赋值运算符

基本的赋值运算符是“=”，一开始可能会以为它是“等于”，其实不是的。它实际上意味着把右边表达式的值赋给左边的运算数。

赋值运算表达式的值也就是所赋的值。也就是说，“$a =3”的值是 3。这样就可以做一些改变，例如下面代码：

```
$a=($b=4)+5; //$a 现在成了 9，而$b 成了 4
```

在基本赋值运算符之外，还有适合于所有二元算术、数组集合和字符串运算符的“组合运算符”，这样可以在一个表达式中使用它的值并把表达式的结果赋给它，例如下面的代码：

```
<?php
$a=3;
$a+=5;//这个表达式相当于$a=$a+5，执行完这步，$a 的值就等于 8
$b="Hello";
$b="There!";
```

10.6.3　位运算符

位运算符允许对整型数中指定的位进行置位。如果左右参数都是字符串，则位运算符将操作字符的 ASCII 值。如图 10-11 所示为各个位运算符的使用方法。

例子	名称	结果
$a & $b	And（按位与）	将把 $a 和 $b 中都为 1 的位设为 1。
$a | $b	Or（按位或）	将把 $a 或者 $b 中为 1 的位设为 1。
$a ^ $b	Xor（按位异或）	将把 $a 和 $b 中不同的位设为 1。
~ $a	Not（按位非）	将 $a 中为 0 的位设为 1，反之亦然。
$a << $b	Shift left（左移）	将 $a 中的位向左移动 $b 次（每一次移动都表示“乘以 2”）。
$a >> $b	Shift right（右移）	将 $a 中的位向右移动 $b 次（每一次移动都表示“除以 2”）。

图 10-11　位运算符





10.6.4　比较运算符

比较运算符如同它们名称所暗示的，允许对两个值进行比较，如图 10-12 所示。

例子	名称	结果
$a == $b	等于	TRUE，如果 $a 等于 $b。
$a === $b	全等	TRUE，如果 $a 等于 $b，并且它们的类型也相同。（PHP 4 引进）
$a != $b	不等	TRUE，如果 $a 不等于 $b。
$a <> $b	不等	TRUE，如果 $a 不等于 $b。
$a !== $b	非全等	TRUE，如果 $a 不等于 $b，或者它们的类型不同。（PHP 4 引进）
$a < $b	小与	TRUE，如果 $a 严格小于 $b。
$a > $b	大于	TRUE，如果 $a 严格 $b。
$a <= $b	小于等于	TRUE，如果 $a 小于或者等于 $b。
$a >= $b	大于等于	TRUE，如果 $a 大于或者等于 $b。

图 10-12　比较运算符

10.6.5　递增/递减运算符

PHP 语言支持 C 语言风格的前后递增与递减运算符，这种运算符也常用在表达式中，使用方法如图 10-13 所示。

例子	名称	效果
++$a	前加	$a 的值加一，然后返回 $a。
$a++	后加	返回 $a，然后将 $a 的值加一。
--$a	前减	$a 的值减一， 然后返回 $a。
$a--	后减	返回 $a，然后将 $a 的值减一。

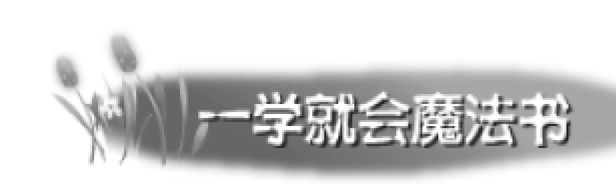
图 10-13　递增/递减运算符

10.6.6　逻辑运算符

“与”和“或”有两种不同形式运算符的原因是它们运算的优先级不同，使用方法如图 10-14 所示。

例子	名称	结果
$a and $b	And（逻辑与）	TRUE，如果 $a 与 $b 都为 TRUE。
$a or $b	Or（逻辑或）	TRUE，如果 $a 或 $b 任一为 TRUE。
$a xor $b	Xor（逻辑异或）	TRUE，如果 $a 或 $b 任一为 TRUE，但不同时是。
! $a	Not（逻辑非）	TRUE，如果 $a 不为 TRUE。
$a && $b	And（逻辑与）	TRUE，如果 $a 与 $b 都为 TRUE。
$a || $b	Or（逻辑或）	TRUE，如果 $a 或 $b 任一为 TRUE。

图 10-14　逻辑运算符



10.6.7 数组运算符

数组运算符把右边的数组附加到左边的数组后面，但是重复的键值不会被覆盖，使用方法如图 10-15 所示。

例子	名称	结果
$a + $b	联合	$a 和 $b 的联合。
$a == $b	相等	如果 $a 和 $b 具有相同的键 / 值对则为 **TRUE**。
$a === $b	全等	如果 $a 和 $b 具有相同的键 / 值对并且顺序和类型都相同则为 **TRUE**。
$a != $b	不等	如果 $a 不等于 $b 则为 **TRUE**。
$a <> $b	不等	如果 $a 不等于 $b 则为 **TRUE**。
$a !== $b	不全等	如果 $a 不全等于 $b 则为 **TRUE**。

图 10-15　数组运算符

10.7 类 与 对 象

每个类的定义都以关键字 class 开头，后面跟着类名，可以是任何非 PHP 保留字（PHP 中间的保留字，有着特殊的意义，它们中有些像是函数，有些像是常量。它们是语言结构的一部分，如类 class、for 等都属于保留字）的名字。后面跟着一对大括号，里面包含有类成员和方法的定义。伪变量$this 可以在当一个方法在对象内部调用时使用。$this 是一个调用对象（通常是方法所属于的对象，但也可以是另一个对象，如果该方法是从第二个对象内静态调用的话）的引用。

10.7.1 创建类

在 PHP 中，要创建一个类十分简单，只需要关键字 class 即可。一个最简单的类如下所示：

```
class classname{
}
```

在上面的代码中，classname 表示类名，这个类没有任何属性和方法，也就是说是一个空类，它无任何意义。

在类中一定要有属性和方法，属性通常是定义变量，方法是运用变量，操作其他的东西，例如下面的代码：

```
<?php
class SimpleClass
{
    var $myname;
```






```
    var $myage;
    function getName()
    {
    }
function getAge($arg1,$arg2){
}
}
?>
```

以上的类和方法有属性、有方法，是一个比较完整的类。

10.7.2　构造函数

构造函数是程序设计中十分重要的，大多数的类都需要构造函数，当一个类实例被调用时，将调用构造函数，通常构造函数中将执行一些初始化的操作。

在新版本的 PHP 里，构造函数的名称必须与类名相同，但是为了向下兼容，PHP 首先在类中寻找是否有_consrtuct()函数，如果没有则找与类名相同的函数。

声明构造函数的方法很简单，其结构如下：

```
class BaseClass {
    function __construct() {
        print "In BaseClass constructor\n";
    }
}
```

10.7.3　类的实例化

在声明一个类后，如果要使用该类，必须创建一个实例，实际上也就可以将该类作为一个变量，在变量之前必须自己定义，定义该类实例，被称为创建一个实例或者实例化一个类。在 PHP 中，可以使用关键字“new”来创建一个实例，例如下面的代码：

```
<?php
class myName{
function __construct($myName){
echo("我的名字是：$myName<br>");                //输出名字
}
}
$name1=new myName("乔峰");                     //为 myName 类创建一个实例
$name2=new myName("虚竹");                     //为 myName 类创建一个实例
```

```
$name3=new myName("段誉");
$name4=new myName("慕容复");
?>
```

执行后的结果如下所示。

```
我的名字是：乔峰
我的名字是：虚竹
我的名字是：段誉
我的名字是：慕容复
```

10.7.4 使用类的属性

在一个类中，访问类成员变量有一个特殊的指针——$this。通过指针，可以方便地访问类属性或者类属性赋值。如果类的属性名称为$myAttrib，要设置该变量，通过“$this->myAttrib”语句设置即可，代码如下所示。

```
<?php
class classname{
var $myAttrib;//定义属性
funciton operate($myparam)
{$this->myAttrib=$myparam;//设置属性值为$myparam
echo $this->myAttrib;//输出属性值
}
}
?>
```

10.7.5 类的访问控制

对属性或方法的访问控制，是通过在前面添加关键字 public、protected 或 private 来实现的。由 public 所定义的类成员可以在任何地方被访问；由 protected 所定义的类成员则可以被其所在类的子类和父类访问（当然，该成员所在的类也可以访问）；而由 private 定义的类成员则只能被其所在类访问。

根据下面的代码，读者可以更清楚地明白这 3 个关键词的作用，其代码如下：

```
<?php
class MyClass
{
    public $public = 'Public';
    protected $protected = 'Protected';
    private $private = 'Private';
    function printHello()
```






```
        {
            echo $this->public;
            echo $this->protected;
            echo $this->private;
        }
}
$obj = new MyClass();
echo $obj->public; // 这行能被正常执行
echo $obj->protected; // 这行会产生一个致命错误
echo $obj->private; // 这行也会产生一个致命错误
$obj->printHello(); // 输出 Public、Protected 和 Private
class MyClass2 extends MyClass
{
    // 可以对 public 和 protected 进行重定义，但 private 不能
    protected $protected = 'Protected2';
    function printHello(){
        echo $this->public;
        echo $this->protected;
        echo $this->private;
    } }
$obj2 = new MyClass2();
echo $obj->public; // 这行能被正常执行
echo $obj2->private; // 未定义 Private
echo $obj2->protected; // 这行会产生一个致命错误
$obj2->printHello(); // 输出 Public、Protected2，但不会输出 Private
class Bar
{
    public function test() {
        $this->testPrivate();
        $this->testPublic();}
    public function testPublic() {
        echo "Bar::testPublic\n";}
      private function testPrivate() {
        echo "Bar::testPrivate\n";}
}
class Foo extends Bar
{
    public function testPublic() {
        echo "Foo::testPublic\n";
    }
    private function testPrivate() {
```

```
        echo "Foo::testPrivate\n";
    }
}
$myFoo = new foo();
$myFoo->test(); // Bar::testPrivate
?>
```

10.7.6 类方法的调用

前面已经详细讲解了类属性的访问和设置，类方法的访问和调用同类属性基本相似，例如下面的代码：

```
class classname{
  var $myAttrib;//定义属性
  function func_1($param)   //函数 func_1
  {//函数代码
  }
  f unction func_2($param1,$param2)//函数 func_2
  {
  //函数代码}
  }
  function func_3($param1,$param2)//函数 func_2
  {//函数代码
  return backvalue;
}}
```

类方法的调用十分重要，如要调用上面的类，具体操作如下：

步骤 1 首先创建一个类实例，然后输入如下代码：

```
$newclass=new classname();//创建一个类 classname 实例
```

步骤 2 创建类后，只需输入如下代码：

```
$newclass->func_1("123");//调用函数 func_1
$$newclass->func_2("123", "abc");//调用函数 func_2
$myvalue=newclass->func_3("123", "abc"); //调用函数 func_3
```

10.7.7 类的高级操作

类是面向对象的一个标志，它的高级操作主要有类的继承和接口的使用，这些操作可以让类变得更加丰富。





1. 类的继承

继承从字面上看很好理解，也就是说它具备父类的一切特征，类的继承就是说，子类将具备父类的一切特征，继承后，子类将具备父类的一切属性和方法。继承的方法也十分简单，只需在子类后面跟上 extends 类名即可，代码如下：

```
class location_Cart extends Cart{
Var $location;//子类中的属性
function set_location($myloasation){
$this->location=$myloacation;
}
}
```

上面定义了 location-Cart 类，它继承了 Cart 类，该类拥有 Cart 类的所有变量和函数，加上附加的变量$loacation 和一个附加函数 set_location()。

2. 接口的实现

在 PHP 中，虽然可以通过继承让一个类具备另一个类的特征，但是继承是单一的，也就是说，一个子类只能继承一个父类，这给程序设计者带来诸多不便。接口的实现让一个类具备了多个接口的特征，代码如下：

```
<?php
interface displayable{
  function display();
}
interface printable{
  function doprint();
}
class foo implements displayable，paritable{
  funcion display()
    {//函数代码}
  function doprint(){
    //函数代码
} }
? >
```

从上面的代码可以看出 foo 类具备了两个接口的特征，接口的关键词“interface”，实现的关键词是“implements”，了解了接口的特征，就可以很轻松地操作该对象而不必去关心对象的内部是如何运行的。

10.8 异常处理

在 PHP 代码中所产生的异常可被 throw 语句抛出并被 catch 语句捕获。需要进行异常处理的代码都必须放入 try 代码块内，以便捕获可能存在的异常。每一个 try 至少要有一个与之对应的 catch。使用多个 catch 可以捕获不同的类所产生的异常。当 try 代码块不再抛出异常或者找不到catch 能匹配所抛出的异常时，PHP 代码就会在跳转到最后一个catch 的后面继续执行。当然，PHP 允许在 catch 代码块内再次抛出（throw）异常。

当一个异常被抛出时，其后的代码将不会继续执行，而 PHP 就会尝试查找第一个能与之匹配的 catch。如果一个异常没有被捕获，而且又没使用set_exception_handler()作相应的处理的话，那么 PHP 将会产生一个严重的错误，并且输出 Uncaught Exception ... （未捕获异常）的提示信息。

处理异常，代码如下：

```
<?php
try {
    $error = 'Always throw this error';
    throw new Exception($error);
    // 从这里开始，tra 代码块内的代码将不会被执行
    echo 'Never executed';
} catch (Exception $e) {
    echo 'Caught exception: ',  $e->getMessage(), "\n";
}
// 继续执行
echo 'Hello World';
?>
```

上面的类是用 PHP 中自带的类处理异常，在实际的编写程序中，用户也可以自己编写程序来完成异常的处理。

10.9 典型实例——计算图片的高度和宽度

本章虽然学习了 PHP 的基础，但是用户还是不能编写完整的程序去完成网站的交互，大家不要操之过急。下面通过一个程序来计算图片的高度，然后通过网页的方式将其宽度和高度显示给浏览者。

具体操作如下：

步骤 1 启动 Dreamweaver CS3，新建一个 PHP 的文档，然后将“bj.jpg”（光盘:\素材\第 10 章\bj.jpg）复制到需要的网站路径下，新建完成后，在“插入栏”中选择“PHP”选项卡，再单击<?按钮，如图 10-16 所示。





步骤 2　将图片插入到网页中，然后输入如图 10-17 所示的代码。

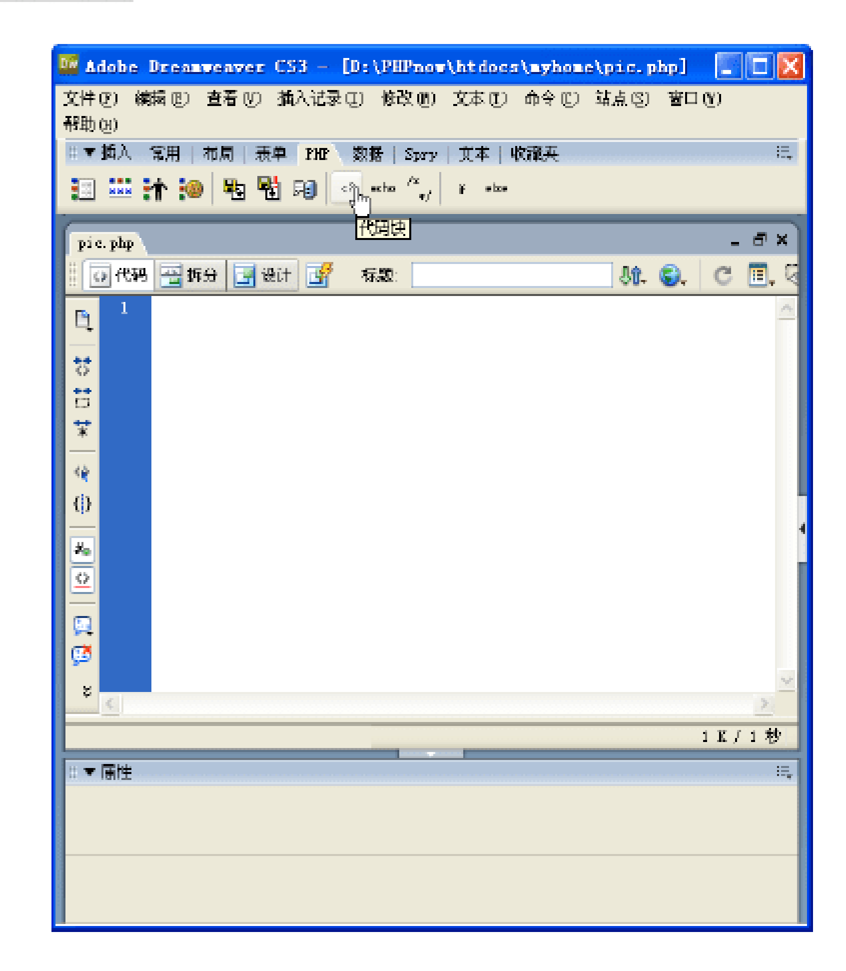


图 10-16　插入 PHP 代码块

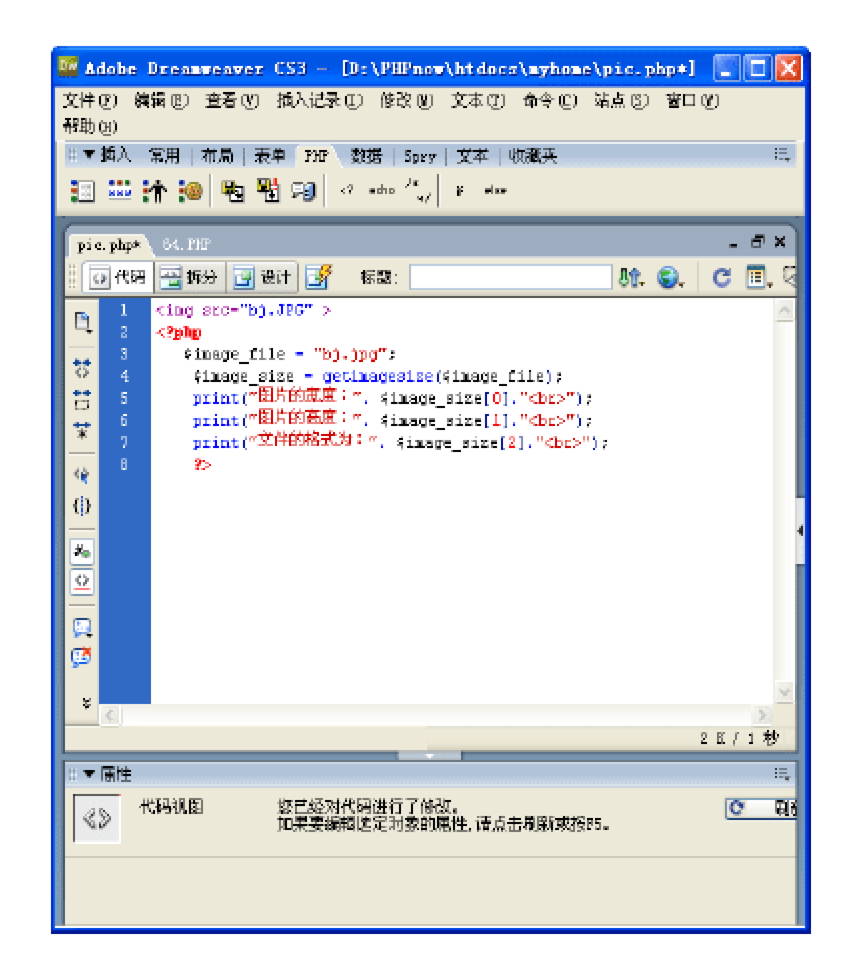


图 10-17　输入代码

步骤 3　制作完成后，将文件保存，然后按【F12】键预览网页（光盘:\最终效果\第 10 章\pic.php），如图 10-18 所示，可以清楚地知道图片的宽度是 101px，高度是 41px。

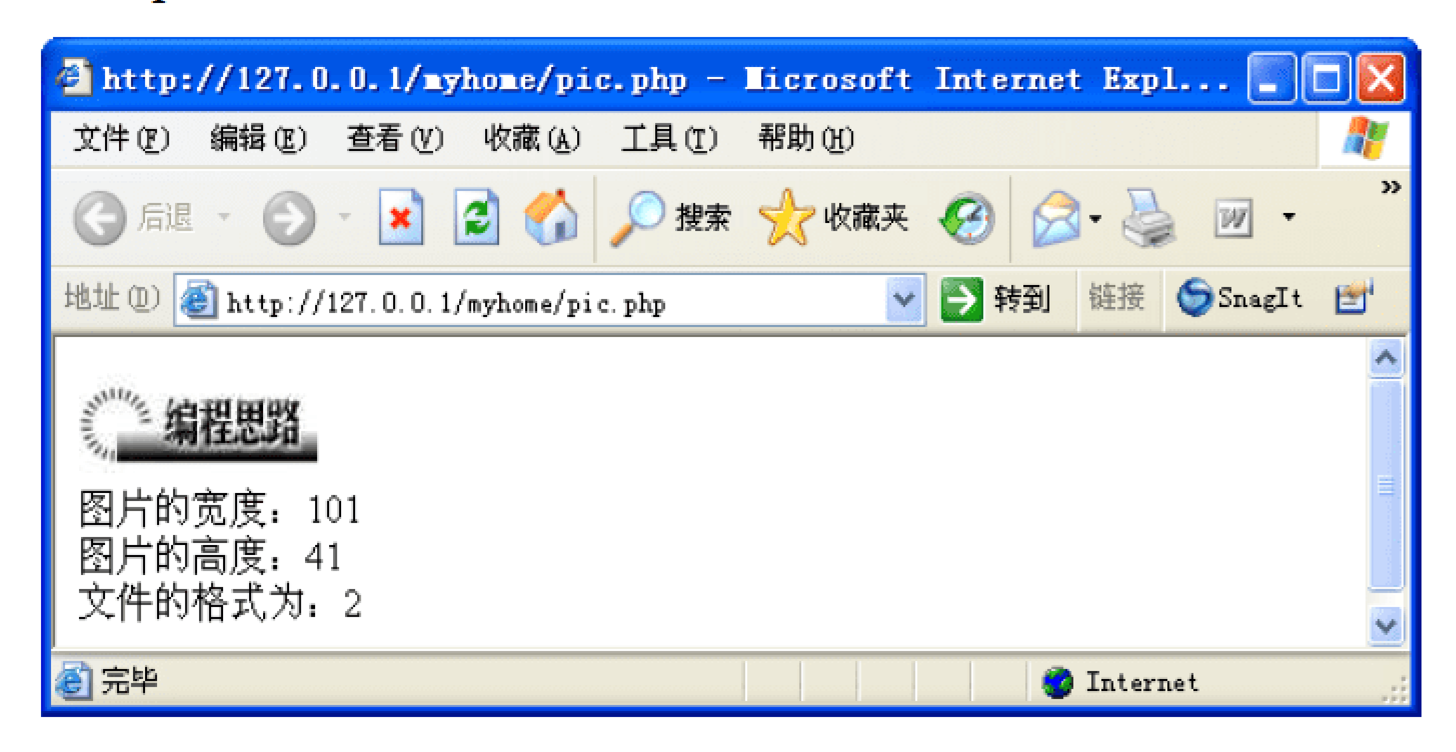


图 10-18　显示给浏览者

魔法档案

上面这个例子虽然在实际制作过程中毫无意义，但是它指导了一种编程思想，一个编程的全过程。至于如何编写网站模块，需要长时间的积累，还要不断的学习，才能编写精美的程序。

10.10　常见问题解答

：魔法师，我学完了这章，怎么觉得什么都不会做呢？这是为什么，难道是我太笨，



没有学习动态网站的天赋？

：学习制作动态网站，实际上就是写程序，写程序心态很重要，尤其是初学者，容易出现心浮气躁的现象，或者急于求成，总想做点东西出来，这是不对的。学习程序，首先要弄懂是怎么一回事，这一章是 PHP 的基础，只讲解了一些语法结构，当然不能使用它制作出交互实例。

：魔法师，我学了类，但是还是不明白类在 PHP 中有什么作用，我该如何用它？

：什么是类，你一定要弄懂类的定义，在编写程序时，用户可将有共同特点和属性的组成一个类，然后设置属性，设置方法，让它做一些事情，例如人是一个大类，人都有鼻子、眼睛、耳朵等属性，然后让鼻子去闻香味，用眼睛看事物，用耳朵听音乐，这就是方法，它将指挥类干什么。

10.11 过关练习

（1）编写一个 PHP 程序，要求从 1 加到 10，然后计算出总和，显示在网页上。

提示：定义变量，然后用控制语句 for 循环语句，或者 while 语句，循环相加，然后显示出来即可。

（2）编写一个人的类，定义它的属性，让它具有一定的属性，读者通过编写这个程序明白面向对象实际上就是对客观事物的描述。

提示：用属性描写人类共有的特征，眼睛、耳朵、手、脚。用方法描述人要做什么。用户通过此练习，彻底明白什么是面向对象。



如何使用函数

多媒体教学演示：29分钟



小魔女：魔法师，听说要实现某些功能，要使用函数，函数重要吗？

魔法师：函数是程序中最主要的核心之一，它可以帮助用户实现许多功能，函数的强弱，决定着程序语言的优良。

小魔女：魔法师，函数如此重要，那什么是函数呢？

魔法师：函数是自包含的和独立的代码块，它可以完成某种具体任务，一般情况下，这个任务需要多次的执行。

小魔女：动态网站有那么多种功能，他们都是通过函数实现的吗？

魔法师：大部分的功能都是通过函数实现的，所以用户一定要记住必要函数，然后学会使用函数手册。





11.1 认 识 函 数

函数是程序的核心，PHP 的函数有成千上万，但它们的特点相同。函数有 3 种类型，即自定义函数、内置函数以及变量函数。

11.1.1 内置函数

内置函数是 PHP 中用来实现某种功能的函数，它有自己的标准和结构，一些特殊内置函数还需要和特定的 PHP 扩展模块一起编译，否则在使用它们的时候会得到一个致命的“未定义函数”错误，也就是说一个内置函数的正常使用必须得到 PHP 的支持。默认情况下，PHP 对常用内置函数是直接支持的。例如，要使用图像函数imagecreatetruecolor()，需要在编译 PHP 时加上 GD 的支持；要使用mysql_connect()函数，就需要在编译 PHP 的时候加上MySQL支持。PHP 手册按照不同的扩展库组织了它们的文档。请参阅配置，安装各自的扩展库章节以获取如何设置 PHP 的信息。

下面讲解一些使用频率较高的内置函数和语法结构。

1. echo 函数

该函数用于输出一个或者多个字符串，其结构如下：

```
Void echo（string arg1 [,string argn……]）
```

严格地 echo 并不是函数，而是一个语法结构，因此在使用该函数时，可以不使用括号将参数括起来。

2. include 函数

include 函数在网页设计中十分重要，它可以很好地实现代码的可重用性，同时还可以简化文件代码。

include 语句包含并运行指定文件，加入现有文件 a.php，在 a.php 文件中包含了 b.php 文件，也就是在 a.php 文件加入了“include ‘b.php’;”语句，当服务器运行到 a.php 这一行时，就会自动读取 b.php 的代码并执行其中的代码。

此方法非常有用，如在网页设计中，很多时候大部分页头和页尾都是一样的，为了减少每个页面的代码重复，可以将页尾和页头分别做成 top.html 和 bootm.html，然后在页面中包含该页面，代码如下：

```
<?php
include 'top.html';
include 'bootm.html';
?>
```






11.1.2 自定义函数

用户自定义函数也称为自定义函数，任何有效的 PHP 代码都有可能出现在函数内部，甚至包括其他函数和类定义。函数名和 PHP 中的其他标签命名规则相同。有效的自定义函数名以字母或下划线开头，后面跟字母、数字或下划线。

1. 声明函数

在 PHP 程序中，自定义函数必须要声明函数，方法同其他编程语言几乎一样。PHP 声明函数的语法结构如下：

```
functio function_name($argument1, $argument2, $argument3, $argument4…){
//函数代码 code
Return 返回值;
}
```

以上语法结构中，关键字的含义介绍如下。

- ❖ function：用于声明用户自定义函数的关键字。
- ❖ function name：要创建的函数名称。该名称将在以后被调用时使用。函数名应该惟一，因为 PHP 不支持重载。在命名函数时，需要遵循和变量命名相同的原则。但是，函数不能以$开头，而变量可以。
- ❖ argument：要传递给函数的值。函数可以有多个参数，它们之间用逗号分开。但是参数项是可选的，可以在调用函数时不传递任何参数。
- ❖ code：是在函数被调用时执行的一段代码。如果有两条或者多条语句，则代码 L 要用大括号“{}”括起来。但是，如果只有一条代码，则不需要大括号。
- ❖ Return：将调用的代码需要的值返回。任何类型都可以返回，包括列表和对象。这导致函数立即结束它的运行，并且将控制权传递回它被调用的行。

2. 无参数函数

下面通过简单的实例来学习无参数函数的使用，该函数没有返回值，同时也没有参数，代码如下：

```
<?PHP
function foo(){
echo "天气好热<br>";
echo "希望明天有大雨<br>"; }
echo "函数还没有被调用呢？ <br>";
foo();//开始调用该函数
echo "函数调用成功！ ";
?>
```




3. 有参数函数

PHP 支持按值传递参数（默认），通过引用传递和默认参数值传递。其特点分别介绍如下。

- **值传递参数**：按值进行参数传递是 PHP 的默认传递方式。使用这种方法，必须在主程序调用时传递一个值（参数）。
- **引用传递**：在按照值传递时，只有参数的副本传递给被调用的函数。但是在被调用函数内部对这些值的任何修改，都不会影响调用函数中的原始值。引用传递其实也是地址传递，将一个变量的地址作为参数传递。
- **默认值传递**：使用默认的参数值的传递方法，函数必须在调用时有一个参数，如果没有使用的值，就把默认的值传递给函数参数。

11.1.3 变量函数

PHP 支持变量函数的概念。这意味着如果一个变量名后有圆括号，PHP 将寻找与变量的值同名的函数，并且将尝试执行它。除了别的事件以外，这个可以被用于实现回调函数、函数表等。

变量函数不能用于语言结构，例如 echo()、print()、unset()、isset()、empty()、include()、require()以及类似的语句，需要使用自己的外壳函数来将这些结构用作变量函数，例如下面的代码：

```
<?php
function foo() {
    echo "In foo()<br />\n";}
function bar($arg = '') {
    echo "In bar(); argument was '$arg'.<br />\n";
}
function echoit($string) {
    echo $string; }
$func = 'foo';
$func();
$func = 'bar';
$func('test');
$func = 'echoit';
$func('test');
?>
```

除了上面的功能，变量函数还可以利用变量函数的特性来调用一个对象的方法，代码如下：









```
<?php
class Foo{
	function Variable(){
		$name = 'Bar';
		$this->$name();
	}
	function Bar(){
		echo "This is Bar";}
}
$foo = new Foo();
$funcname = "Variable";
$foo->$funcname();
?>
```

11.2　函数变量的作用域

在函数内部声明的变量称为局部变量，它只在本模块中有效，不会受到其他模块的影响，同时也保护程序不会对外部变量产生不必要的影响，增加了程序的独立性和通用性。如果为其增加 static 关键字则变为静态变量，能够固定存放。

虽然变量的作用域限制了变量的访问能力，但还是可以从函数外部访问函数内部的变量，从而使得脚本更加灵活、动态性能更好。

11.2.1　global 语句

global 语句允许从语句的任何位置访问函数内部定义的变量以及从函数内部访问函数以外的变量，因此在声明变量时，必须在变量前加上 global 关键字。

例如下面的代码：

```
<?php
$a=1;
$b=1;
function Sum()
{
global $a,$b;//必须使用 global 关键字声明
$b=$a+$b;
}
sum();
echo $b;
```

```
?>
```

上面的程序执行的结果是 3，在函数中声明了全局变量$a 和$b，任何变量的所有引用变量都会指向到全局变量。

在全局范围内访问变量的第二个方法，是用特殊的 PHP 自定义$GLOBALS 数组。

例如下面的代码：

```
<?PHP
$a=1;
$b=1;
function Sum()
{
$GLOBALS["b"]=$GLOBALS["a"]+$GLOBALS["b"];
}
sum():
echo $b;
?>
```

11.2.2　static 语句（静态变量）

变量范围的另一个重要特性就是静态变量。静态变量在局部函数域中存在，当程序执行离开此作用域时，其值并不丢失。

例如下面的代码：

```
<?php
function Test()
{
  $a=0;
  Echo $a;
  $a++;
}
?>
```

本函数没有什么用处，因为每次调用时都会将$a 的值设为 0 并输出“0”，变量加 1 没有任何作用，因此一旦退出本函数则变量$a 就不存在了。

要写一个不丢失本次计数值的计算函数，要将变量$a 的定义为静态的，例如下面的代码：

```
<?php
function Test()
{
  Static $a=0;
  Echo $a;
```

```
    $a++;
}
?>
```

这样每次调用 Test()函数都会输出$a 的值并加 1。

11.3 如何使用函数手册

PHP 函数功能十分强大，但开发者无法记住所有的函数，所以在记不住函数时需要查找函数手册，就像人们无法记住所有汉字，有时需要查找字典一样。

11.3.1 如何得到函数手册

函数成千上万，没有谁能记得住这么多函数，该怎么办呢？读者只需打开浏览器，输入 PHP 的官方网站地址即可，具体操作如下：

步骤 1 在 IE 地址栏中输入网址 “http://www.php.net/manual/zh/”，按【Enter】键打开网页，如图 11-1 所示。

步骤 2 在打开的网页中拖动滚动条，滚动到页面底部，将出现“函数参考”，这里将显示函数的大类，如图 11-2 所示。

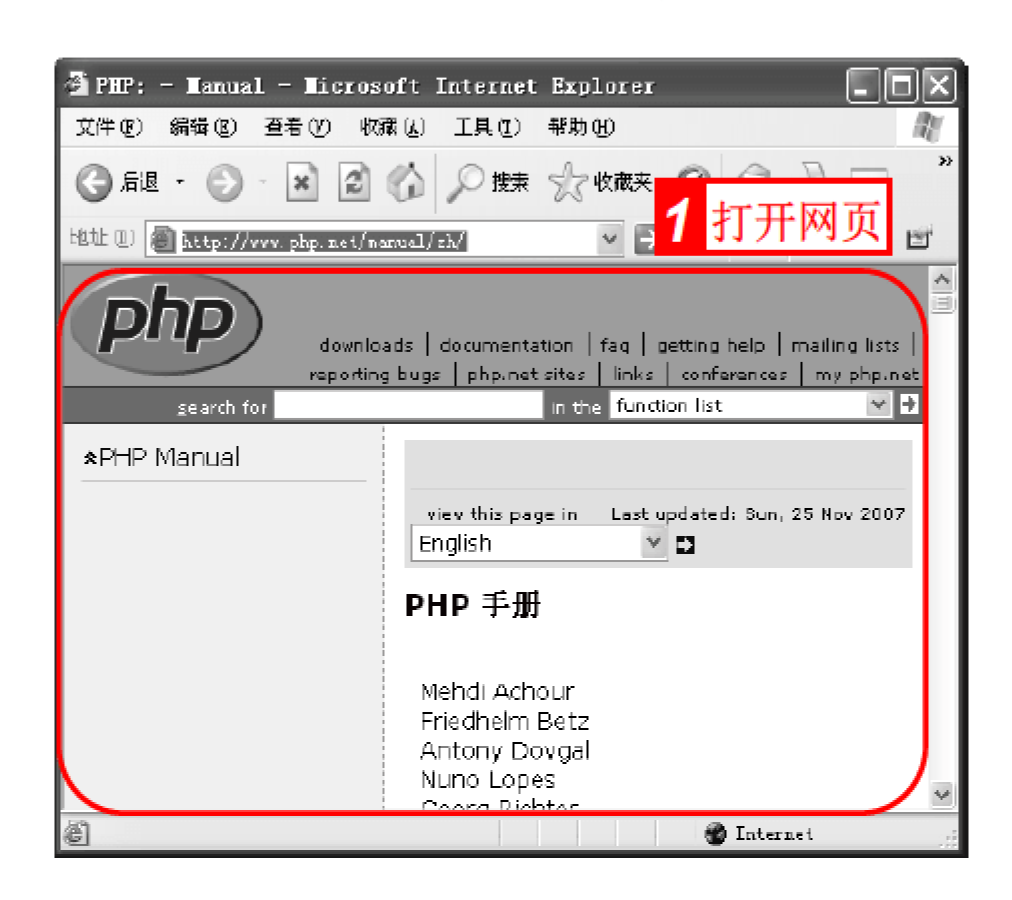


图 11-1 打开函数手册

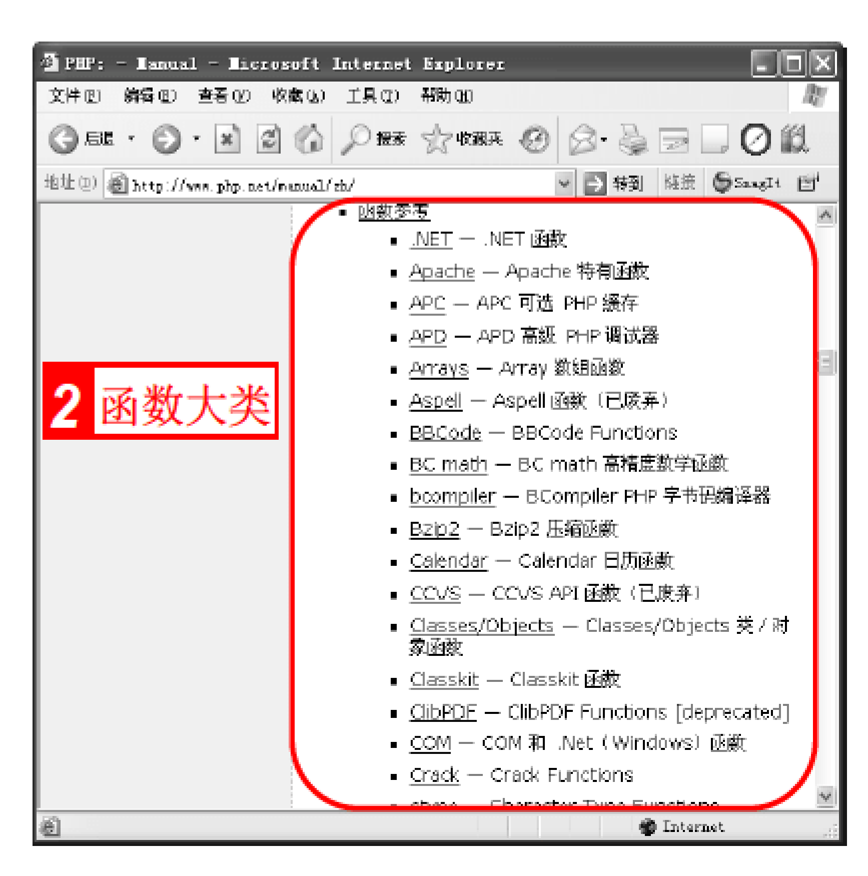


图 11-2 函数类

11.3.2 读懂函数手册

11.3.1 节中打开了函数手册，但是如何读懂它呢？下面我们就以编辑图像为例，详细讲解如何使用函数手册。

步骤 1 打开函数手册，单击“Image”超链接，如图 11-3 所示。

步骤 2 在打开的网页中介绍了该函数的功能和所有涉及图像的函数，如图 11-4 所示。

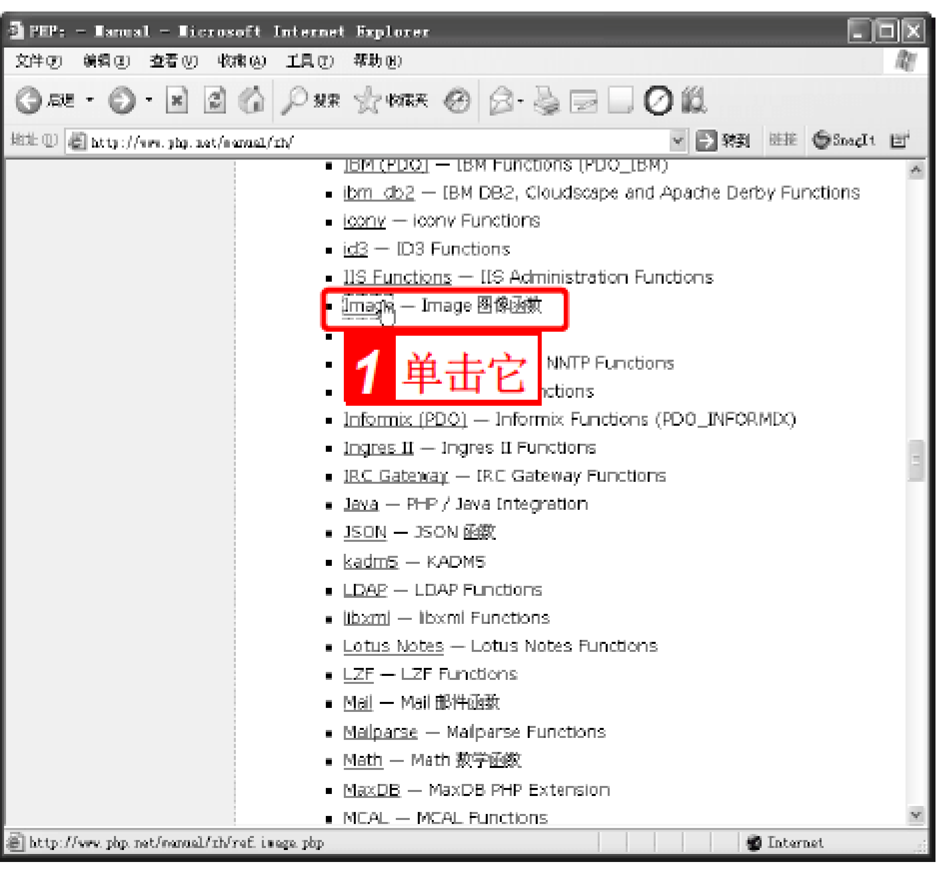


图 11-3　单击需要的大类

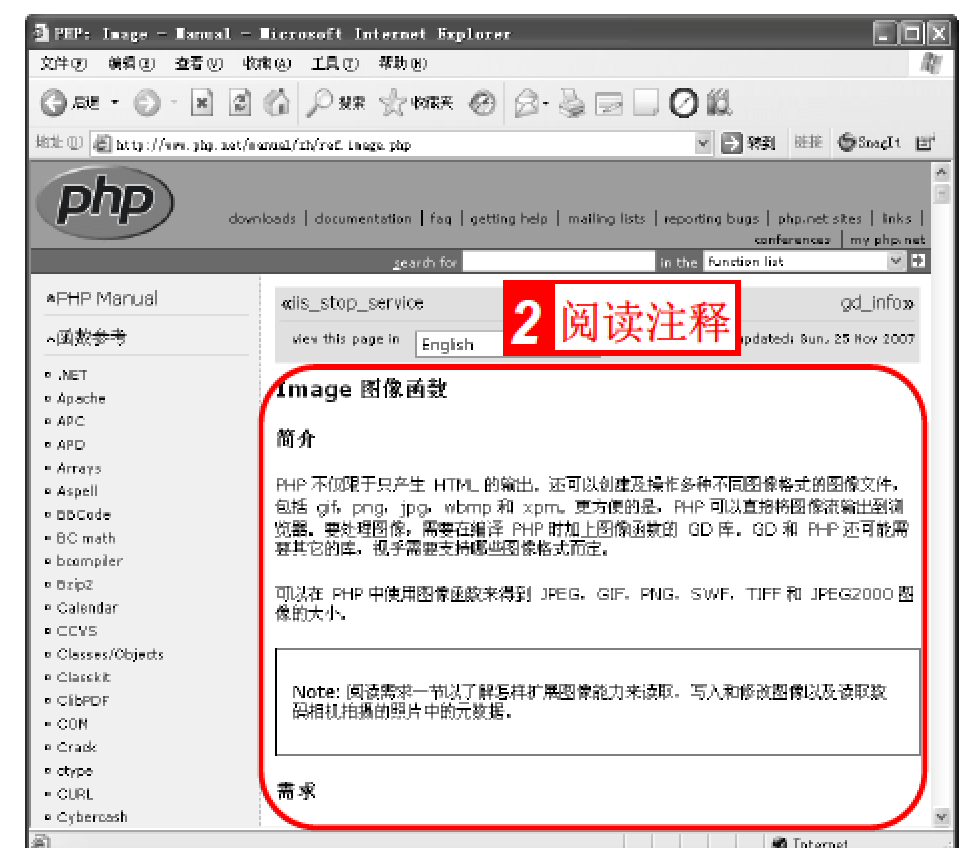


图 11-4　查看函数的功能

步骤 3　拖动网页滚动条，拖到底部将发现许多函数，后面就注释此函数有什么功能，如这里画椭圆弧，单击“imagearc”超链接，如图 11-5 所示。

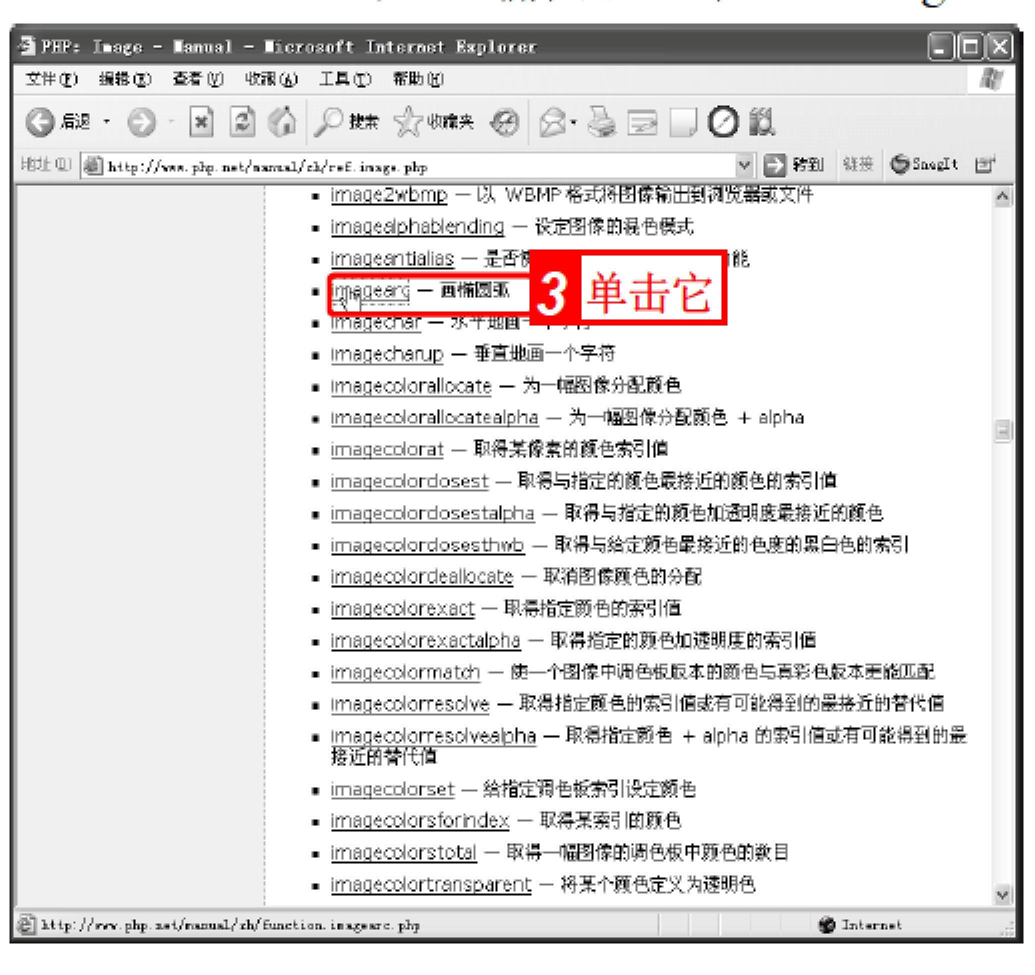
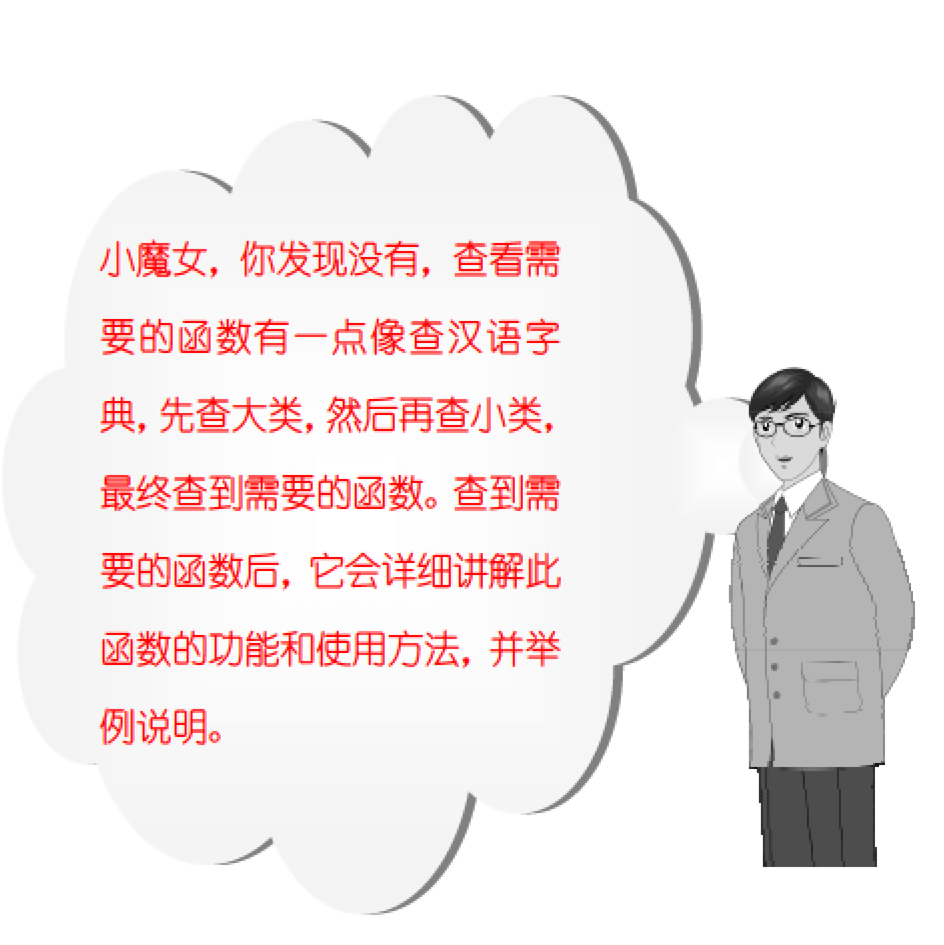


图 11-5　单击需要的函数



步骤 4　单击后将出现它的说明，一个函数的表达式，下面会用文字阐述各个参数是什么，然后再举例，以示范函数的使用方法，如图 11-6 所示。



在浏览器地址栏中输入 PHP 官方网站，打开函数手册，查找一个关于压缩文件的函数，启动 Dreamweaver CS3 后，新建一个网页，将代码复制到网页中，按照函数功能的解释编写一个程序，可以在线压缩成“zip”文件。





魔法师，从上面的说明可以看出，这里是绘制了一个圆形，高和宽都是 150px。



图 11-6　查看函数



魔法档案

PHP 虽然提供了函数手册，但是用户一定要记住常用的函数，这样有利于提高开发网站的速度。

11.4　典型实例——编写读取文件代码

要实现某个功能必然要寻找一些函数，初学者一定要学会如何查找到自己需要的函数，然后编写程序实现自己需要的功能。本实例以编写“复制功能”为例，让读者掌握快速查找函数并编写代码的方法，具体操作如下：

步骤 1　启动 Dreamweaver CS3，新建名为“file.php”的 PHP 页面，如图 11-7 所示。

步骤 2　打开浏览器，在地址栏中输入网址“http://www.php.net/manual/zh/”，进入 PHP 手册页面，如图 11-8 所示。



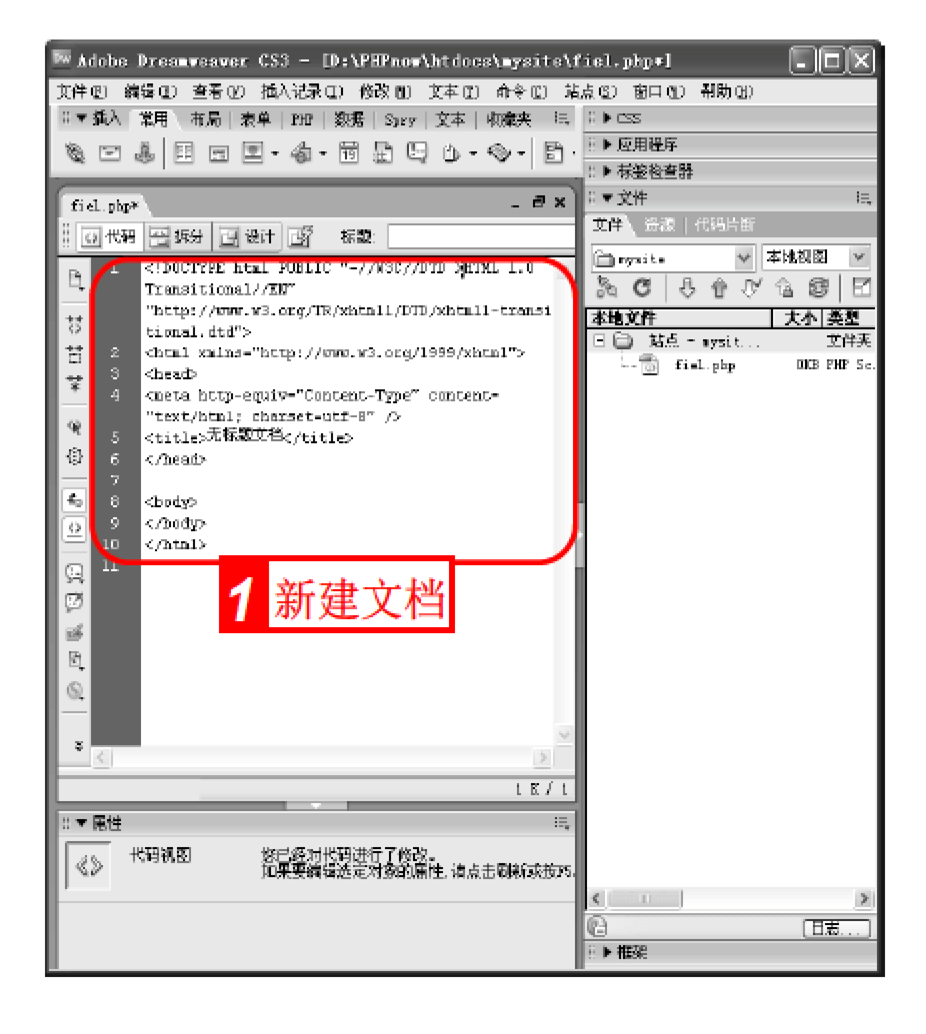
魔法师，我发现 PHP 手册里有许多英文，有许多函数我不法认识，不知道它的作用，这时候我该怎么办？

小魔女，这是个常识性的问题，你可以安装个人版本的金山词霸，使用英译汉功能对其进行翻译。









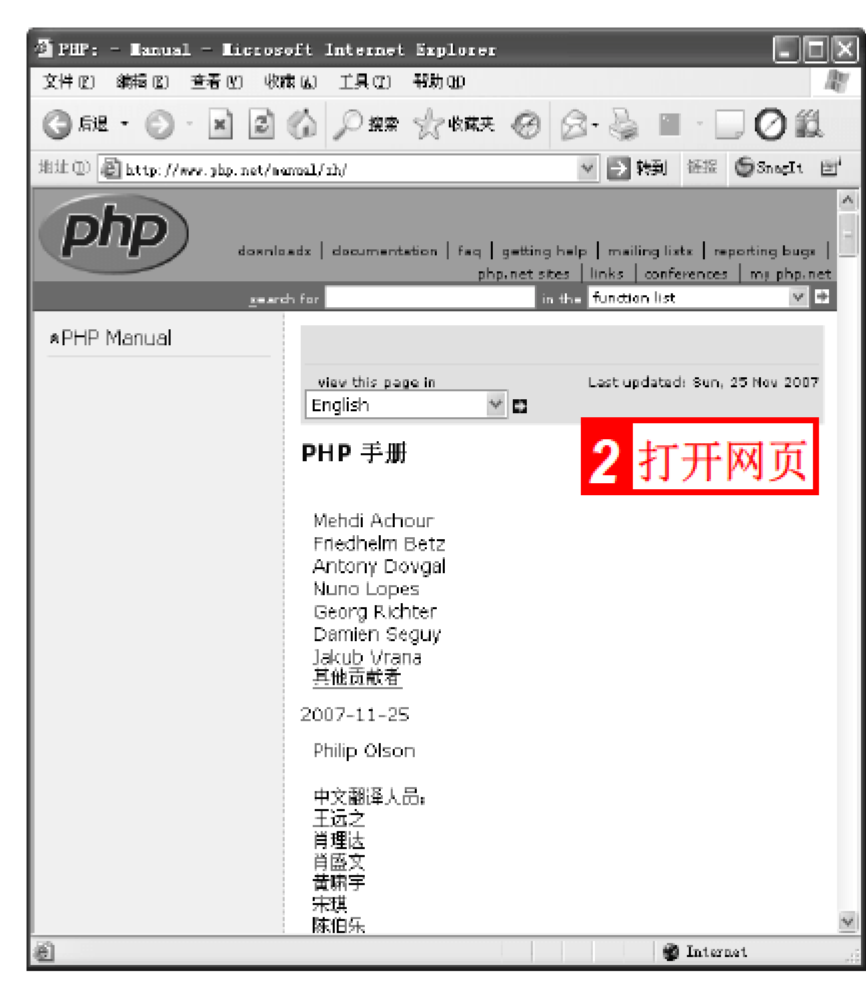
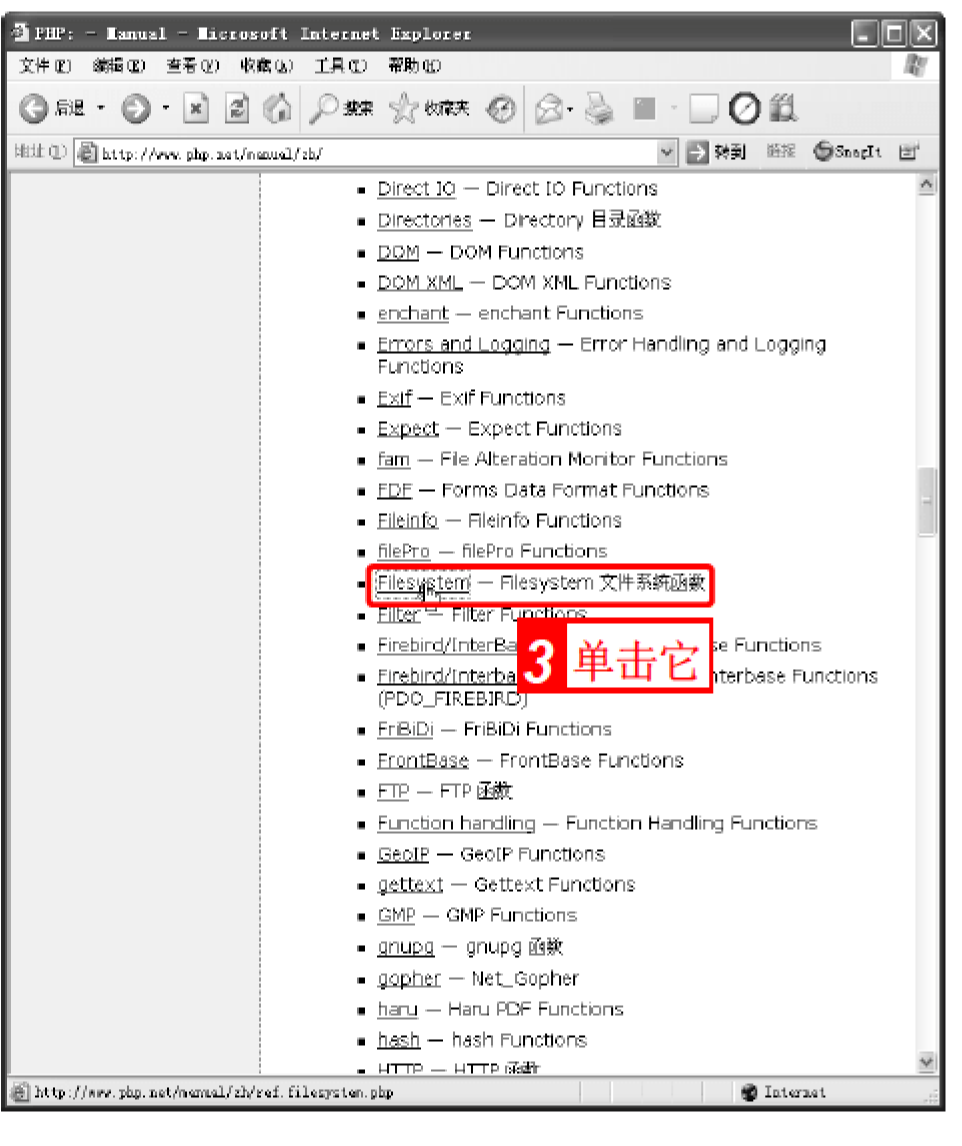


图 11-7　新建页面　　　　图 11-8　打开 PHP 手册

步骤 3　拖动滚动条，单击关于文件的函数，单击“Filesystem”（Filesystem 文件系统函数）超链接，如图 11-9 所示。

步骤 4　继续拖动滚动条，寻找功能函数，拖动到底部，用户会发现“file_get_contents”（将整个文件读入一个字符串）函数，单击这个超链接，如图 11-10 所示。



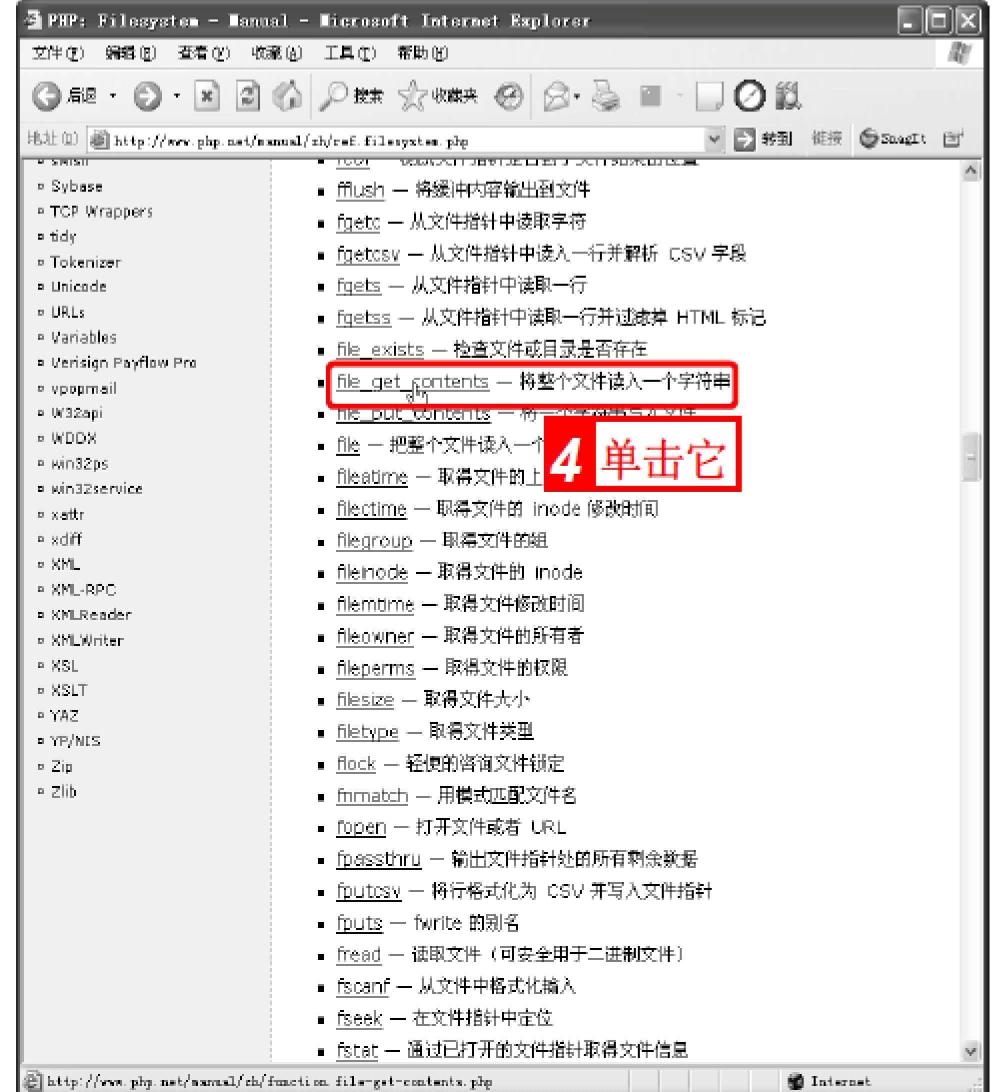


图 11-9　单击“文件系统”超链接　　　　图 11-10　单击“拷贝文件”超链接

步骤 5　用户会发现 file_get_contents 函数的用法，然后给出 file_get_contents 的函数格式，在下面解释函数的参数的作用，如图 11-11 所示。

步骤 6　在站点目录下，新建一个名为“china.txt”的文件，在其中输入文字，在新建









的 PHP 文件中编写代码，使用这个函数将文件的内容读出来，效果如图 11-12 所示（光盘:\最终效果\第 11 章\china.txt）。

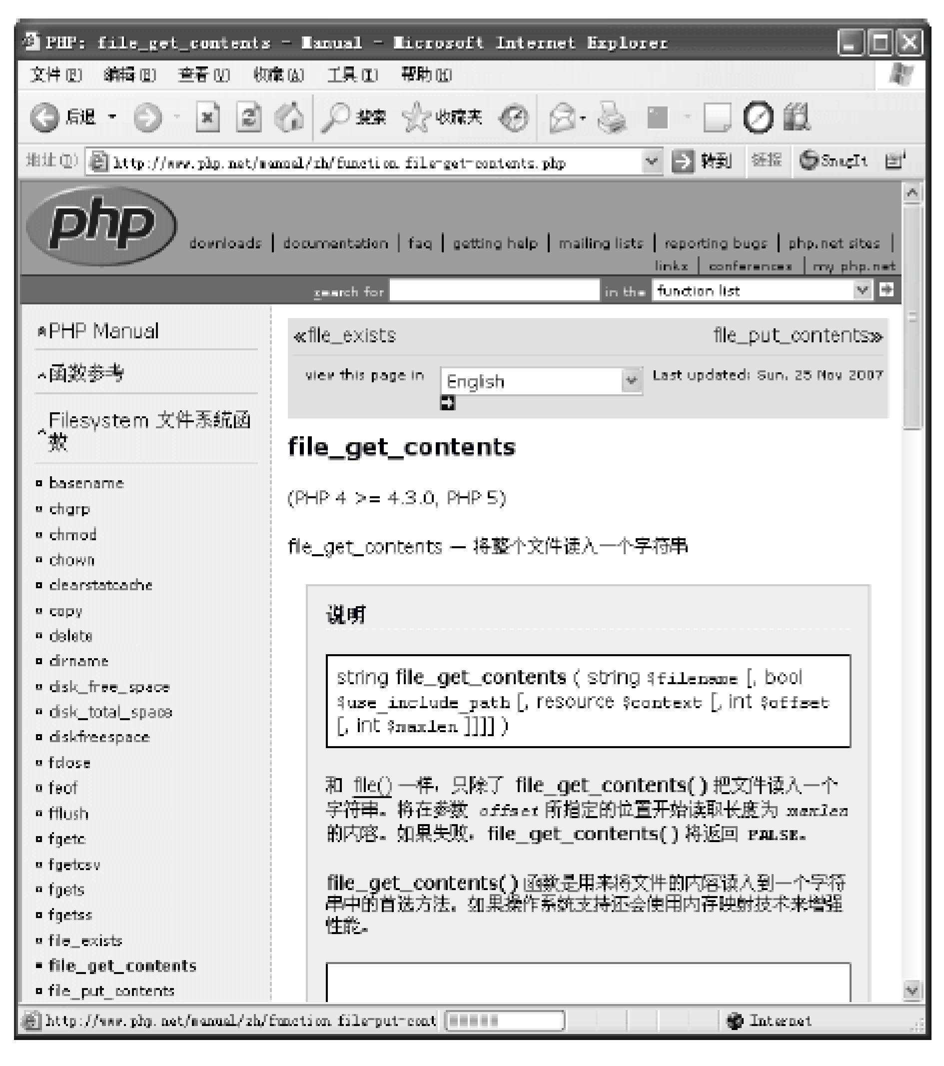


图 11-11　fil_get_contents 函数

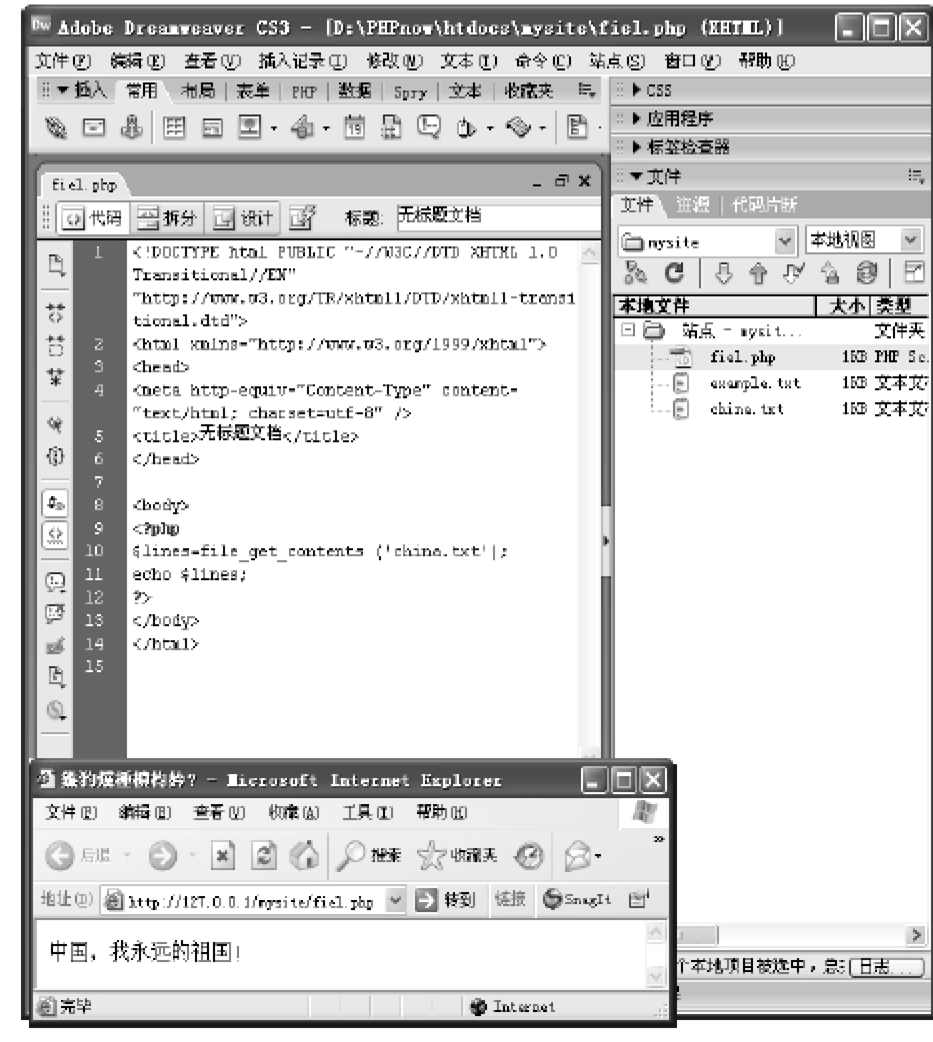


图 11-12　最终结果

11.5　常见问题解答

：魔法师，当我查找到需要的函数后，该如何理解它的参数，有没有技巧？

：函数的参数大多数都是一些变量赋予的值，用户可以单独修改，也可以新建一个 PHP 页面，然后将代码复制到新建的页面中，进行调试，成功预览后，再修改代码中的单一参数观察其最终结果的变化，从而熟悉这个函数的使用方法。这是初学者学习函数的途径，参数是函数重要的部分，用户读懂函数的标准实际上就是读懂参数。

：魔法师，在编写函数时，难免会出错，我们该怎么样避免这一情况？

：函数编写时会出错这是无法避免的，任何一个优秀的程序设计师在设计程序时，都难免会出错，当你编写错误时，网页中会报出错误在哪一行、有多少个错误，然后对其修改再运行，直到没有错误为止。



11.6 过 关 练 习

（1）打开 PHP 手册寻找到向文件写入文本的函数，查找到后将会出现如图 11-13 所示的页面，然后参考该函数，写一段录入文件的代码。

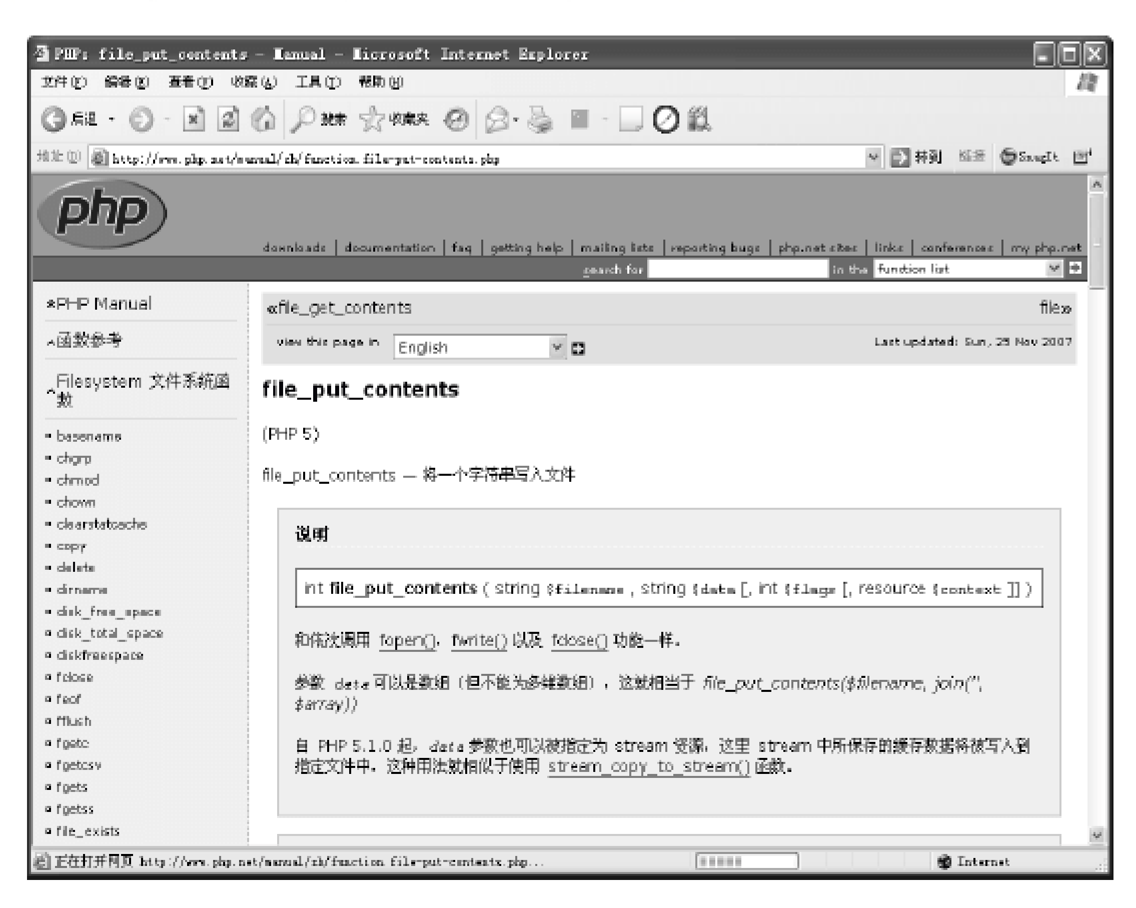


图 11-13　查找到的结果

（2）打开 PHP 手册找到读取记事本文件的函数（如图 11-14 所示），然后参考函数写一段读取记事本文件的代码。

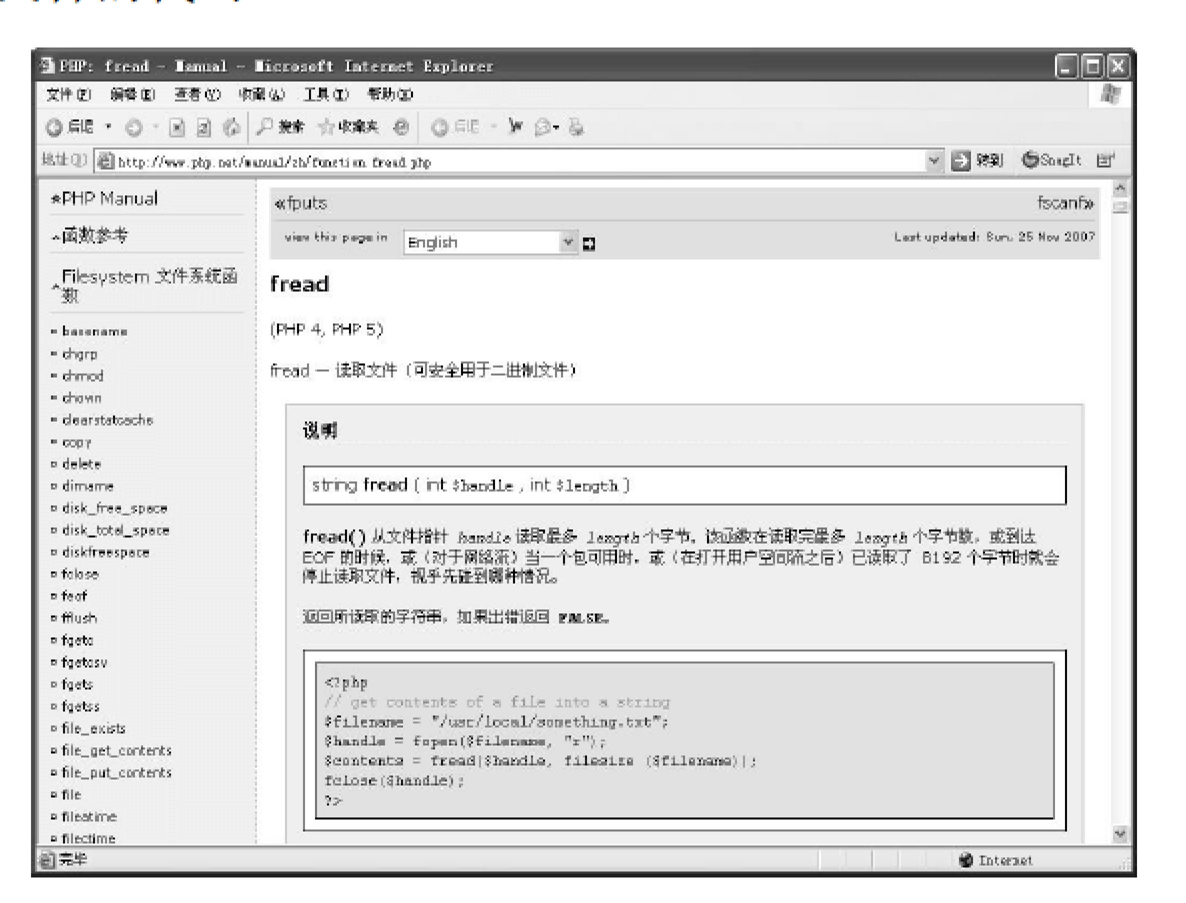


图 11-14　读取函数



交互网页的纽带——表单

多媒体教学演示：26分钟



小魔女：我在浏览其他网站时发现，那些网站中都有复选框、文本框、下拉菜单等内容，这些该如何制作呢？

魔法师：你看到的那些对象叫做表单，它是实现交互功能的纽带，和动态语言结合后能制作出漂亮的网页。

小魔女：这可难了，我不会制作表单。

魔法师：别着急，我会教你制作表单，你坐下，安心听讲吧。

小魔女：好，魔法师，您讲吧！





12.1 表单的创建

当用户在浏览网页时，经常会遇到需要浏览者填写信息的页面，如邮箱注册、论坛会员注册等，这些用来收集用户信息的网页的构成元素就是表单，如图 12-1 所示就是一个婚介网站的表单。



图 12-1　表单

看到了表单后，初学者一定想知道怎么制作表单。制作表单的具体操作如下：

步骤 1　启动 Dreamweaver CS3，将插入栏切换到“表单”选项卡，将光标插入点定位到所需位置，如图 12-2 所示。

步骤 2　单击“表单”选项卡中的“表单”按钮□或选择【插入】/【表单】/【表单】命令，即可在编辑窗口中添加表单，如图 12-3 所示。



图 12-2　切换到“表单”选项卡

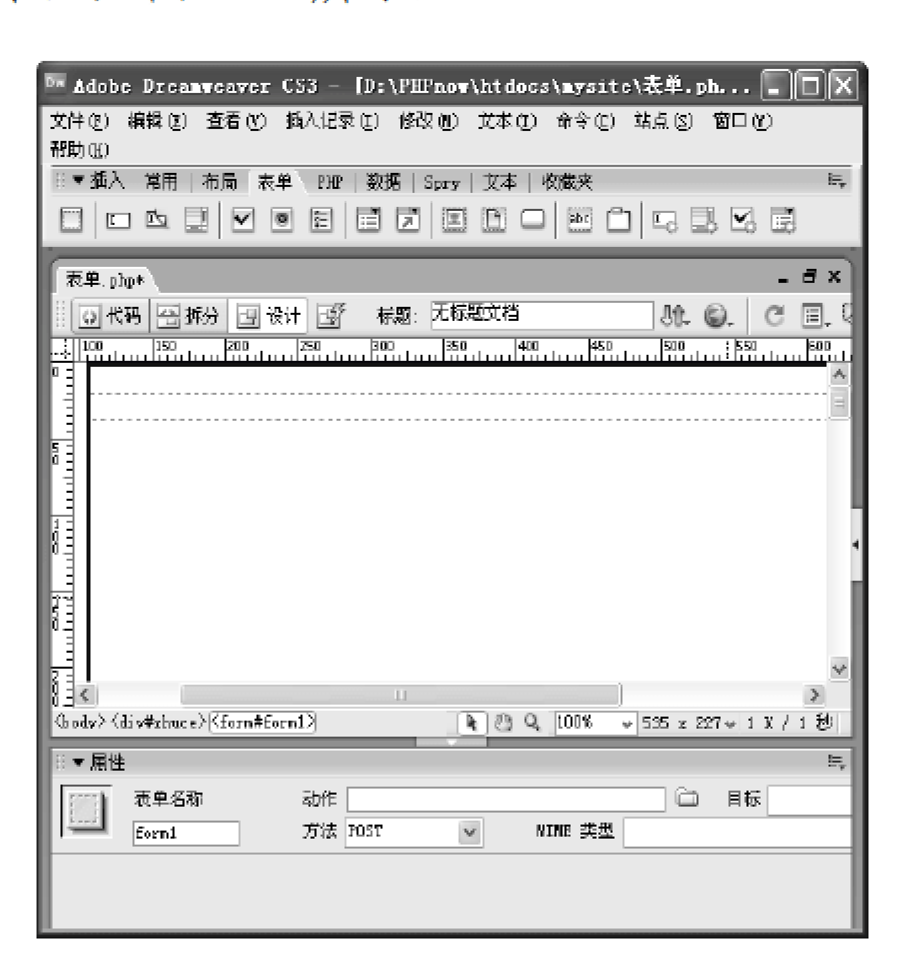


图 12-3　插入表单






步骤 3　将鼠标光标定位到“属性”栏的“表单名称”文本框中，输入“zhuce”文本，在“方法”下拉列表框中选择选项，如“POST”，在“动作”文本框中输入处理这张表单的名称，如“biaodan.php”，如图 12-4 所示。

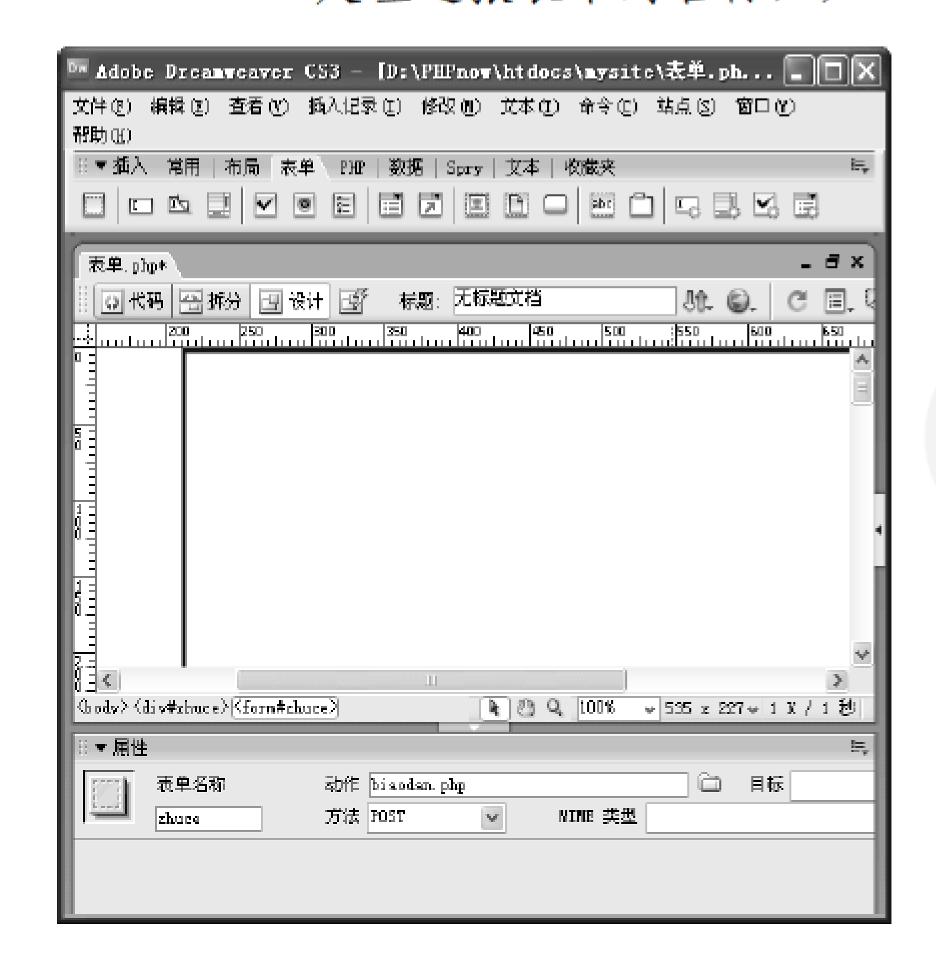
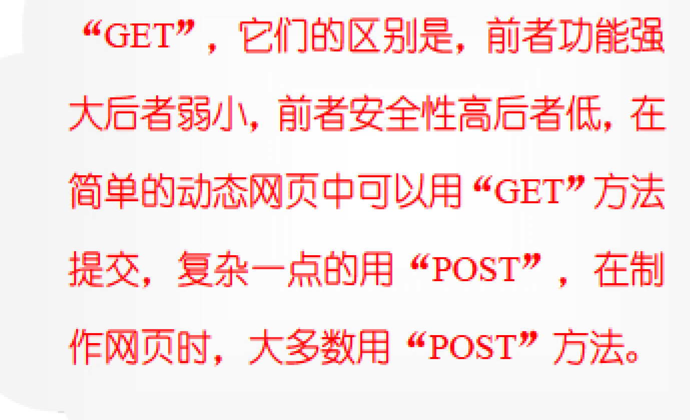





图 12-4　设置“表单”属性

12.2　表单对象的添加

表单就好比一个碗一样，它本身只是一个容器，至于用来盛饭还是盛菜完全取决于用户，真正让表单起到作用的，是在里面放入的对象。表单对象比较多，但是常用的只有那么几种，如文本框、文本区域、按钮、复选框等，创建它们也十分简单。在 Dreamweaver CS3 的“表单”选项卡中单击相应的表单对象后，就会弹出相应的向导对话框，用户可按照提示完成，然后选择对象，对其对象进行设置。下面以创建文本框和按钮为例进行讲解，具体操作如下：

步骤 1　将光标插入点定位到相应的位置，选择“表单”选项卡中的相应按钮，这里单击“文本字段”按钮，如图 12-5 所示。

步骤 2　弹出“功能属性”对话框，对话框中有两项十分重要，一个是 ID 文本框，它代表文本框程序中的名称，相当于变量，这里输入“user”；还有一个“标签文字”文本框，是显示给浏览者看的，这里输入“用户名：”。单击 确定 按钮，如图 12-6 所示。

魔法档案

表单对象的“ID”十分重要，它在程序中相当于变量，给它命名时，一定要根据网页功能给它取一个比较客观的名字，标签文字是显示给浏览者的，用来提示用户这里该输入什么。初学者在这两处命名时，一定要注意，禁止使用默认名。



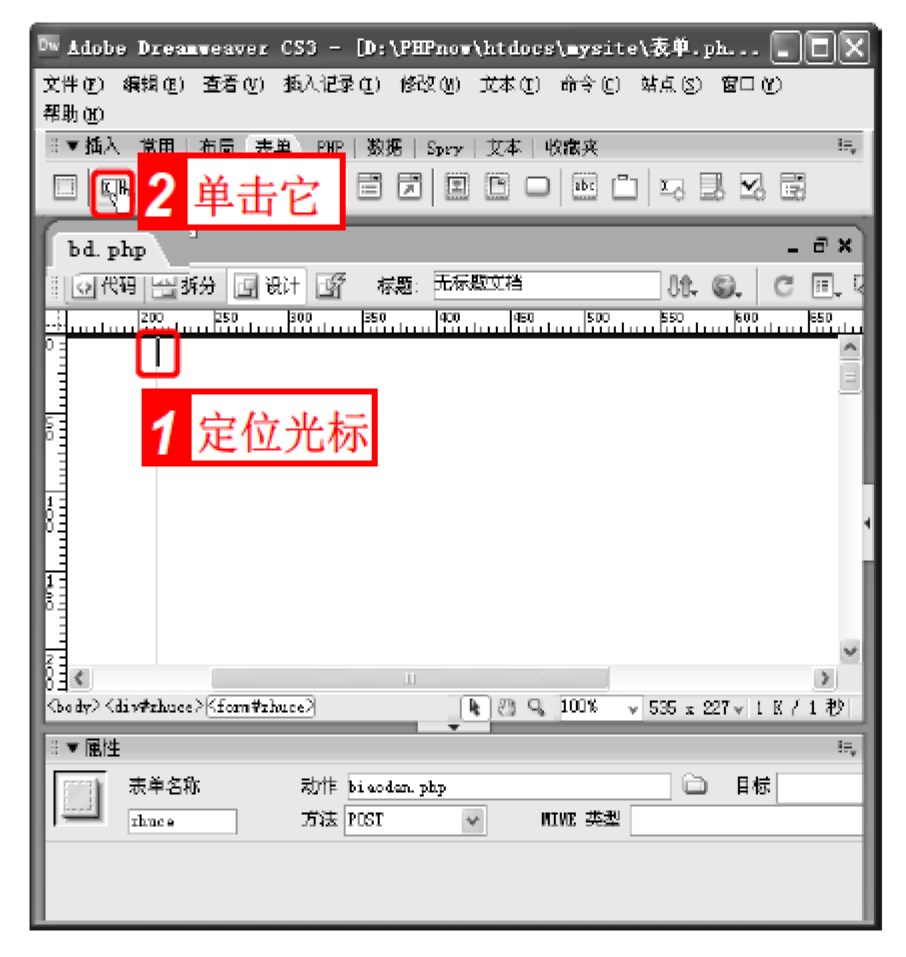


图 12-5　单击“文本字段”按钮

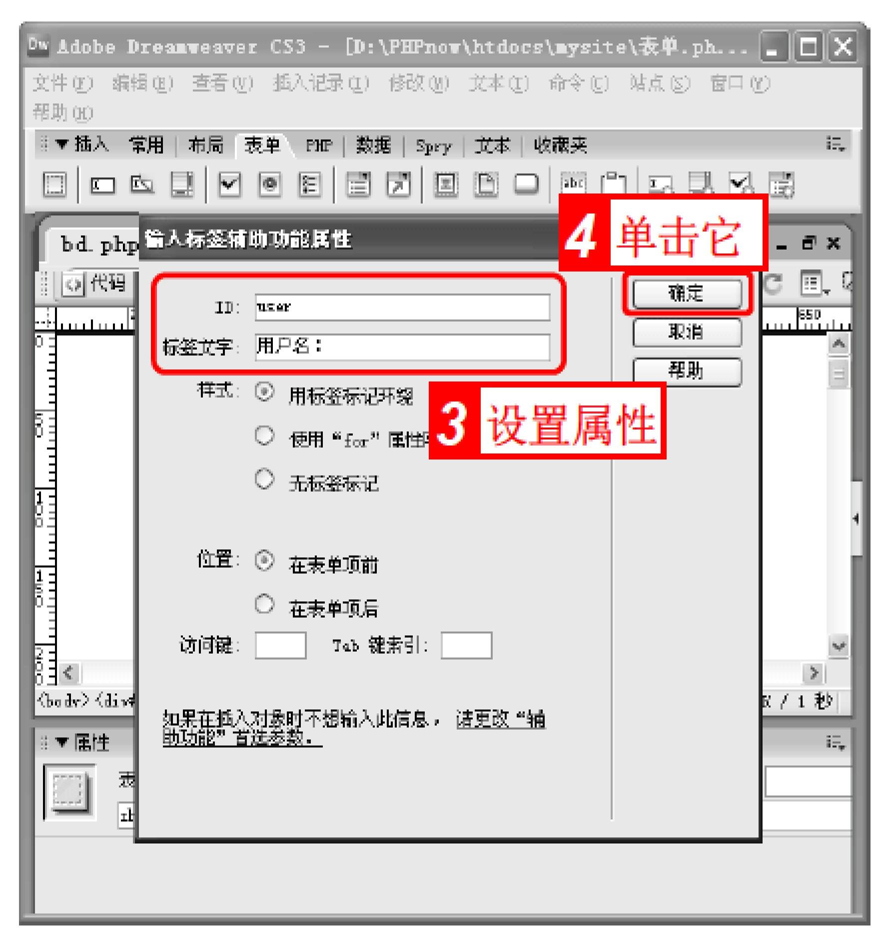


图 12-6　设置功能属性

步骤 3　在操作界面中换行，用相同的方法，插入一个 ID 为“password”、标签文字为“密码：”字段的文本框，选择它，在“属性”面板中可以设置其宽度和最多字符数。类型有 3 个选项，这里因为是密码，所以选中◎密码单选按钮，在“初始值”文本框中可以输入文字，提示浏览者，也可以空着不输入，如图 12-7 所示。

步骤 4　在操作界面中换行，用相同的方法单击“按钮”按钮▭，在弹出的功能“属性”对话框中的“ID”文本框中输入“button”，文本框中可以不输入，单击 确定 按钮，选择文档中的按钮，用相同的方法创建一个按钮，然后选择它，将值修改为“取消”，然后选中◎重设表单单选按钮，如图 12-8 所示。

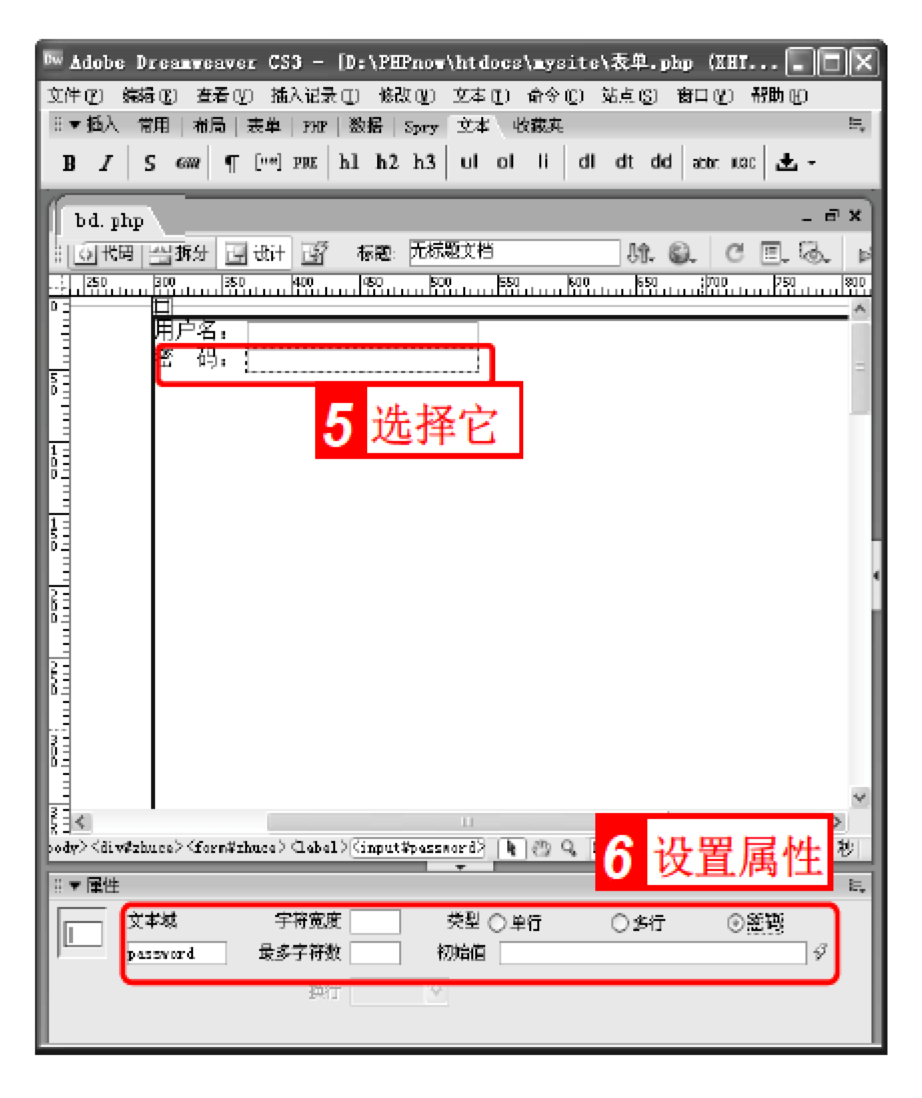


图 12-7　设置“文本框”属性

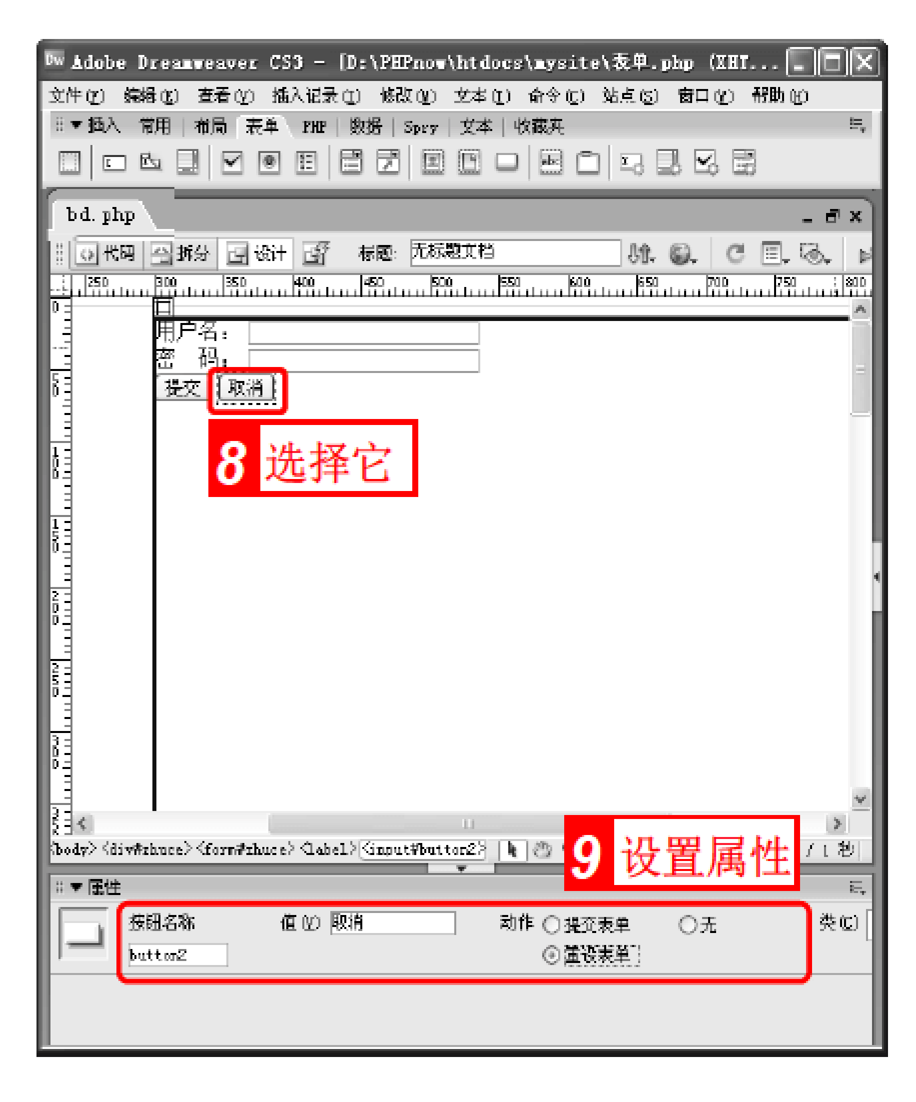


图 12-8　设置“按钮”属性

步骤 5　保存文档，按【F12】键进行预览，最终效果如图 12-9 所示（光盘:\最终效果\第 12 章\bd.php）。



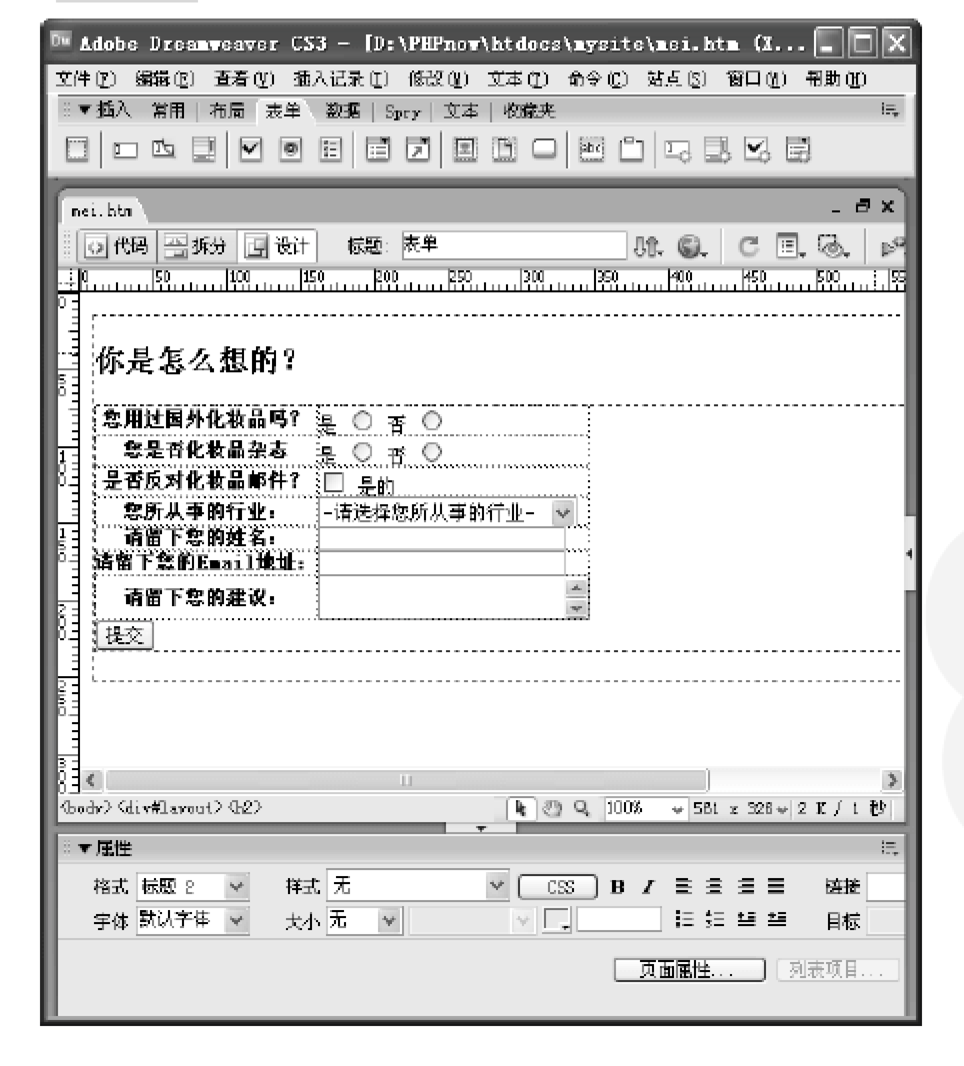
图 12-9　最终效果

12.3　表单的美化

网页表单按原始摆放是不够美观的，从前面的讲解中，也许有的读者已经发现这个问题了，我们创建的表单十分丑陋，与网上看到的表单相比，有天壤之别，那如何美化表单呢？

美化表单实际上是一个十分简单的操作，表单的美化同样是使用 CSS 样式，下面就开始美化表单，具体操作如下：

步骤 1　打开"mei.htm"文档（光盘:\素材\第 12 章\mei.htm），如图 12-10 所示。



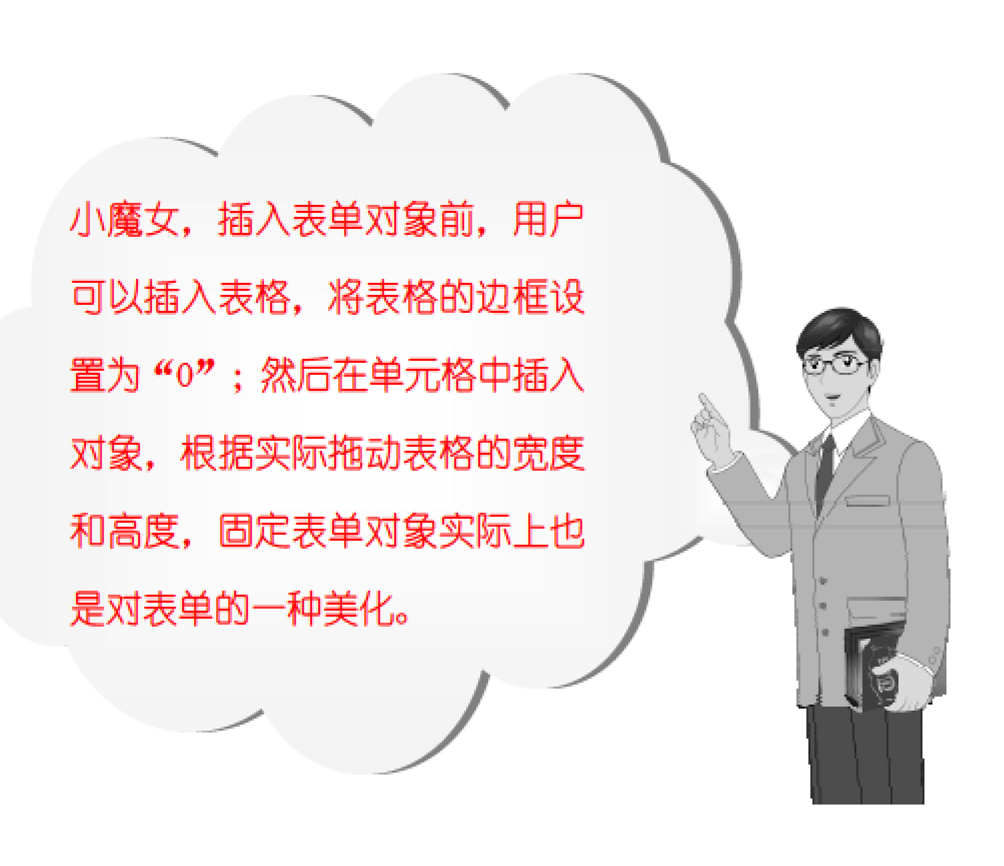


图 12-10　打开文件

步骤 2　选择层的 CSS 样式并右击，在弹出的快捷菜单中选择"编辑"命令，在弹出





的对话框中，将背景颜色设置成“#F6F6F6”，背景颜色黯淡了一些，如图 12-11 所示。

步骤 3 继续使用 CSS 样式对网页中的文字、表格的宽度和高度进行设置。

步骤 4 新建一个名为“submitButton”的 CSS 类文件，在类型列表中，将字号设置为“12”号，颜色为白色。

步骤 5 选择“背景”选项，将背景颜色设置成“#A6D3AE”，选择“方框”选项，将高度和宽度设置成“100”和“25”，在“边界”栏中的“左”文本框和“上”文本框中输入“186”和“20”。

步骤 6 选择“边框”选项，设置样式为“实线”，宽度为“2px”，在“颜色”栏中，将上设置成“#ABD8B3”、右设置成“#58805F”、下设置成“#58805F”、左设置成“#ABD8B3”，前面 3 步都是按钮，设置完成后如图 12-12 所示。

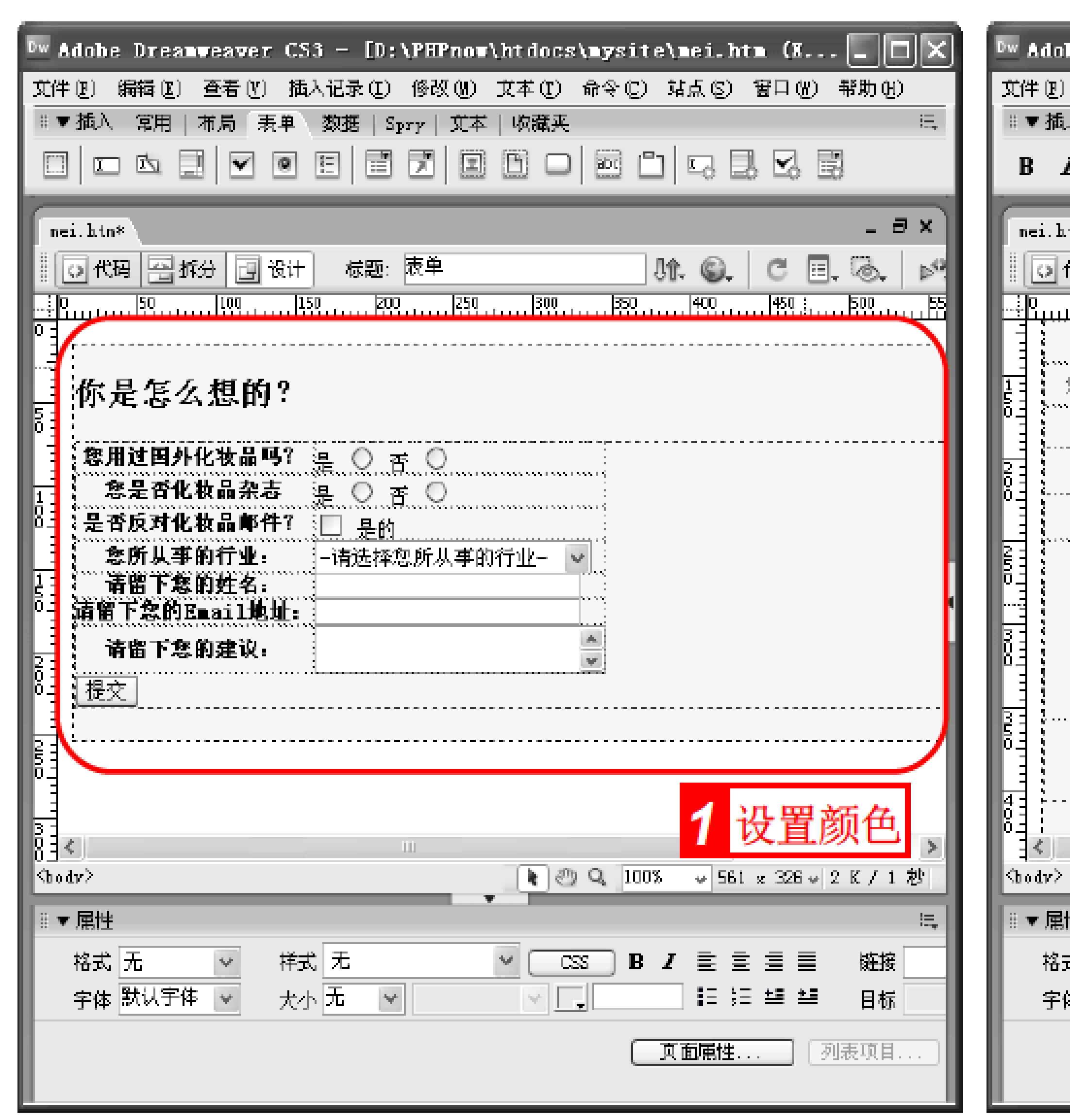


图 12-11 设置背景

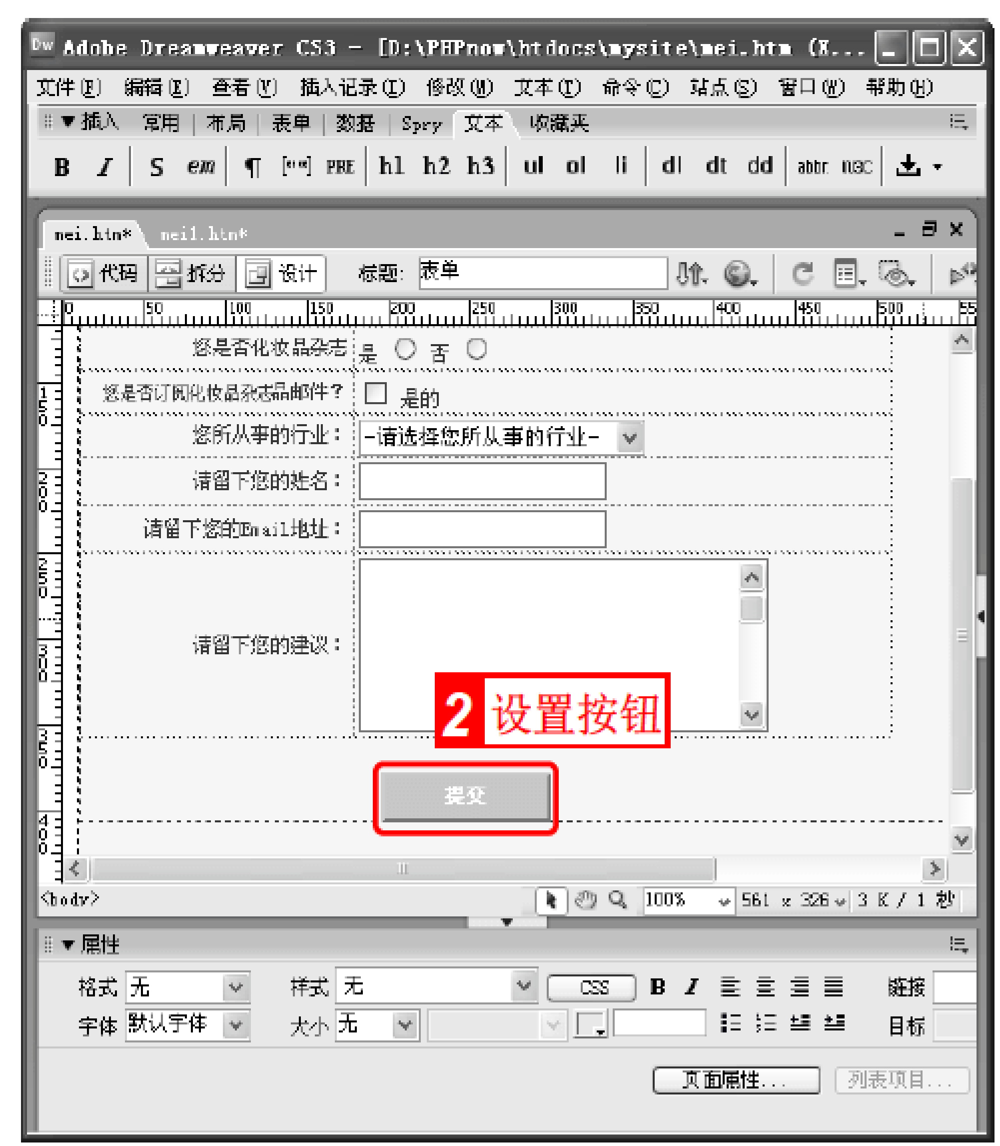
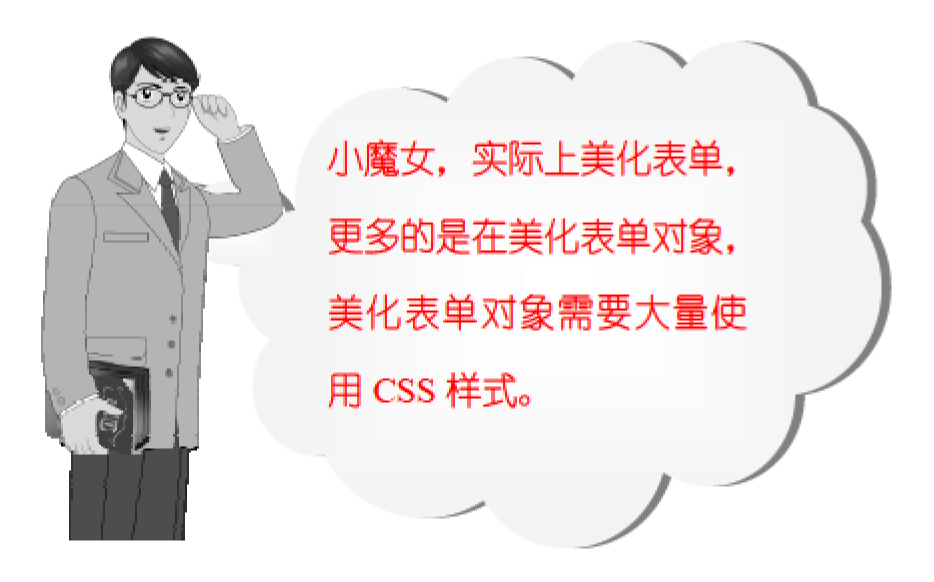
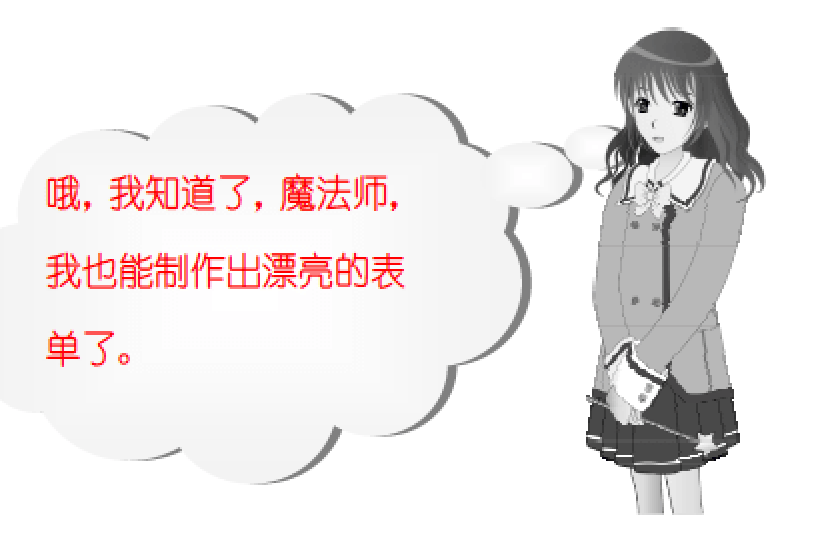


图 12-12 设置按钮

步骤 7 设置完成后，按【F12】键预览网页，效果如图 12-13 所示（光盘:\最终效果\第 12 章\mei.html）。





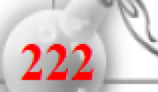








图 12-13　最终效果

12.4　获取表单数据

表单是交互网页中的一个重要内容，表单本身只用来给浏览者输入信息，不具备处理数据的能力，但是表单的数据不处理就会变得毫无价值，所以需要借助动态交互语言获取表单数据。获取表单数据的方法有全局变量、$GET 和$POST3 种，它与 12.1 节中制作表单时选择提交的方法（表单属性的动作）是一一对应的。

魔法档案

在实际的应用中 POST 方法应用范围比较广泛，在许许多多的表单中，人们设计时，都习惯使用 POST，建议读者朋友也使用 POST 获取表单数据信息。

12.4.1　文本框数据的获取

文本框是表单比较常见的元素，常用于输入用户名、地址、密码等一些信息。下面是一个简单的文本框表单元素，代码如下：

```
<input name="login" maxlength=25 size="6" maxlength="25" />
```

文本框的名称是“login”，在处理页面时，可以用下面几种方法来处理获取文本框的信息。介绍如下：

- **全局变量**：直接通过全局变量来获取数据，如“echo $login;”（将获取的数据显示出来）。
- **用 GET 方法提交的网页**：$_GET['表单中的对应变量']，如 echo$_GET['login']（将获取的数据显示在网页里）。
- **用 POST 方法提交的网页**：$_POST['表单的对应变量']，如 echo $_POST['login']（将获取的数据显示在网页里）。



12.4.2 单选按钮数据的获取

单选按钮表示从多个选项中选择一个，一般情况下，同一组单选按钮的名称是一样的。假如有多个单选按钮，在实际提交数据时，PHP 只会分配一个变量给该组单选按钮，代码如下：

```
<input type="radio" name="RadioGroup1" value="1" id="RadioGroup1_0" />
<input type="radio" name="RadioGroup1" value="2" id="RadioGroup1_1" />
```

以上代码创建了一组两个单选按钮，按钮的名称为“RadioGroup1”，但是 Value 的值有两个，分为“1”和“2”，提交后，假如用户选择了“1”，则该变量的值就是 1，如果为“2”，则该变量的值为 2，依此类推。

要获取单选按钮的值可采用下面两种方法，分别介绍如下。

- **用 GET 方法提交的表单数据**：通过“$_GET["RadioGroup1"]”获取单选按钮的值。
- **用 POST 方法提交的表单数据**：通过“$_POST["RadioGroup1"]”获取单选按钮的值。

12.4.3 复选框数据的获取

复选框表示可以选择多个选项，比如爱好，喜欢吃什么水果等。一般来说，同一组复选框的名称是不一样的，但可以都一样。下面是一段 HTML 语言，写的是一组复选框的代码，代码如下：

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>你喜欢吃什么样的水果</title>
</head>
<body>
<form action="show.php" method="post">
<input name="orange" type="checkbox" value="orange" >橘子<br>
<input name="apple" type="checkbox" value="apple" >苹果<br>
<input name="banana" type="checkbox" value="banana" >香蕉<br>
<input name="pear" type="checkbox" value="pear" >梨<br>
<input name="submit" type="submit" value="提交" />
<input name="reset" type="reset" value="重置" />
</form>
</body>
</html>
```





通过以前的学习，相信大家知道上面的代码写的是什么，通过浏览器运行得到如图 12-14 所示的界面。



图 12-14　运行的界面

上面的一组复选框通过什么来获得呢？由于它们名称不一样，与其他表单属性不一样，且它由多个变量组成，即该复选框没有被选中，直接获取复选框的代码如下：

```
<?php
 echo $_POST[orange];
 echo $_POST[apple];
 echo $_POST[banana];
 echo $_POST[pear];
?>
```

新建一个名为“show.php”的网页，然后输入上面的代码并保存，因为是通过 POST 方法提交的，所以得用$_POST 方法获取数据。因为 4 个复选框名称不一样，所以用 4 个不同的变量来输出，运行该网页，假设在网页中选中☑橘子复选框、☑苹果复选框，单击提交按钮，将会出现如图 12-15 所示的结果。

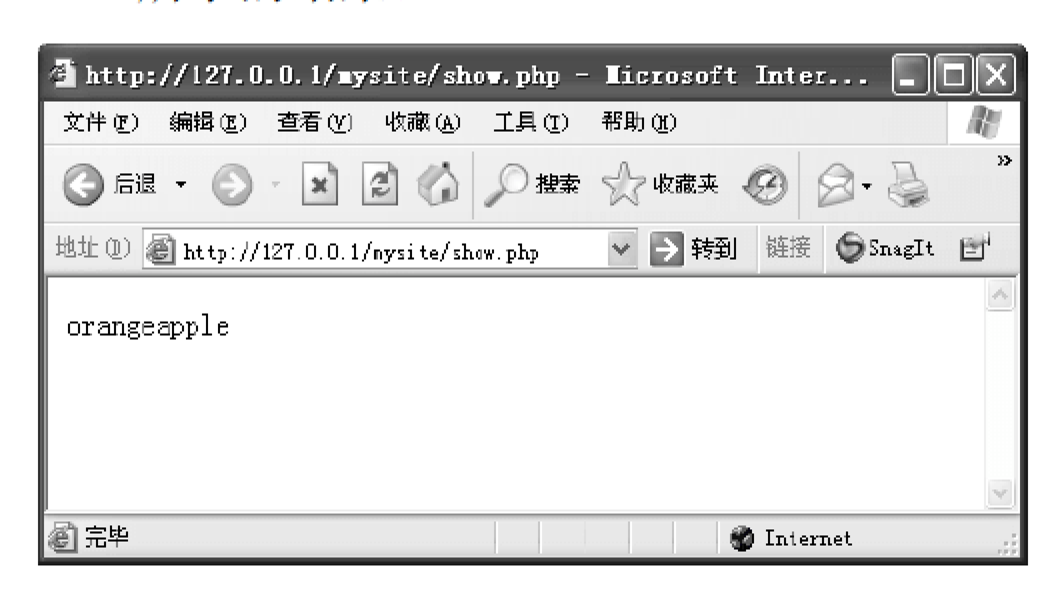


图 12-15　运行后的结果

魔法档案

如果用 GET 方法提交，自然用$_GET 方法获取，用它需要写语句判断是不是为空，或者为出错，如书写第一个复选框的语句是 if(! empty($_GET['orange'])),然后再输出的语句 echo $_GET[orange];后面三个用同样的方法，书写完毕后，就可以得到如图 12-15 所示的结果。

12.5 典型实例——调查资料的提交

本章学习了如何建立表单，表单对象的添加、美化，以及获取表单数据。美化表单实际上就是使用 CSS 代码，本节实例将着重练习如何创建表单，然后获取表单信息。下面以创建一个调查表为例进行讲解，最终效果如图 12-16 所示。

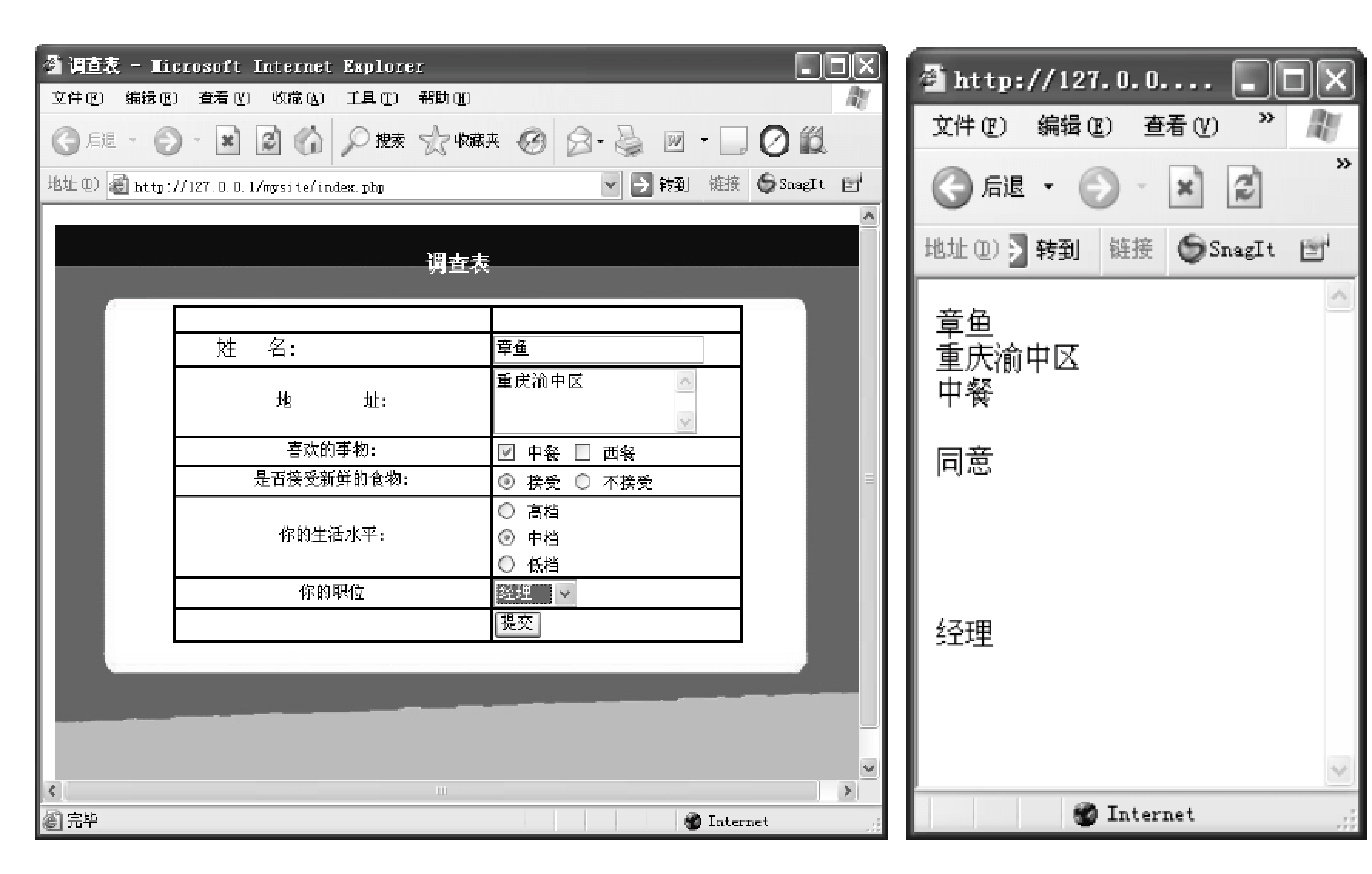


图 12-16　最终效果

具体操作如下：

步骤 1　启动 Dreamweaver CS3，新建一个名为“index.php”的页面，插入一个 3 行 1 列的表格，将表格的边框设置为“0”。

步骤 2　将“bj.jpg”作为背景插入在表格中，在表格第二行中插入表单，将表单名设置为“form1”，在“动作”文本框中输入“showgood.php”,在“方法”下拉列表框中选择“POST”选项，在“MIME 类型”文本框中输入“multipart/form-data”，如图 12-17 所示。



图 12-17　“属性”面板

步骤 3　插入 8 行 2 列的表格，将表格的边框设置为“1”，颜色为黑色，如图 12-18 所示。

步骤 4　在表格中插入表单对象、输入文字，并设置文字和表单，如图 12-19 所示。





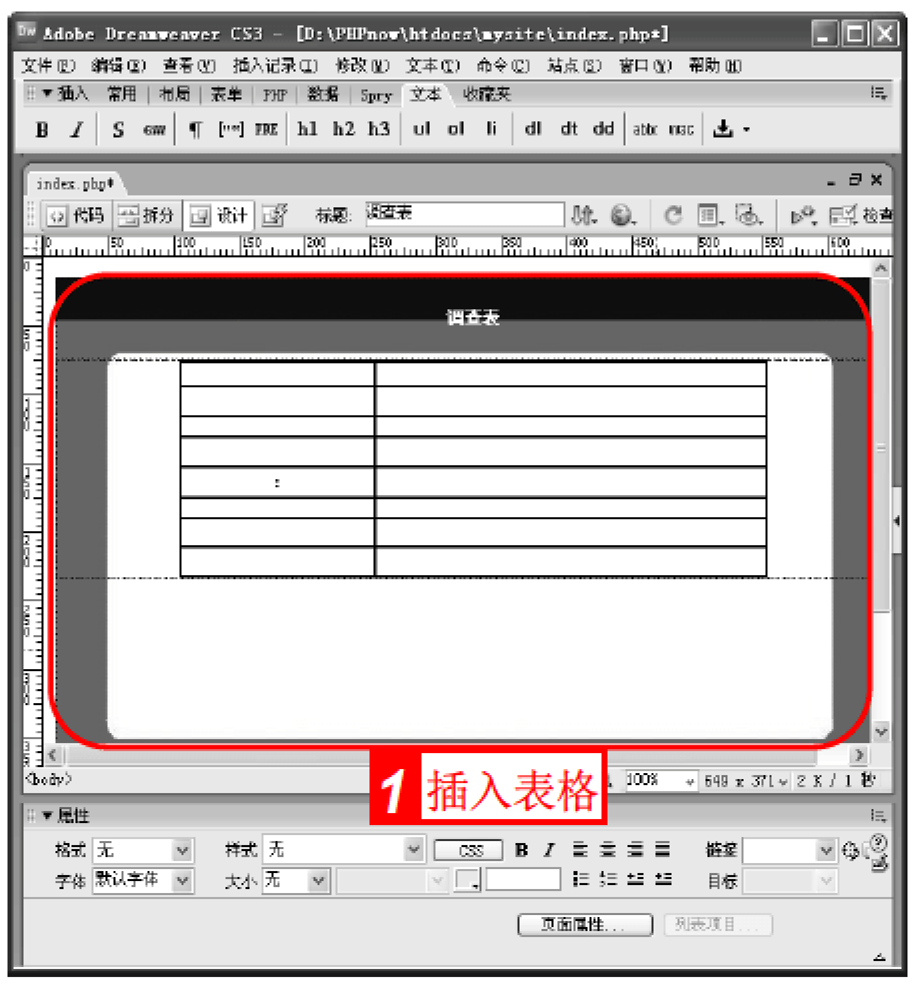


图 12-18　插入表格

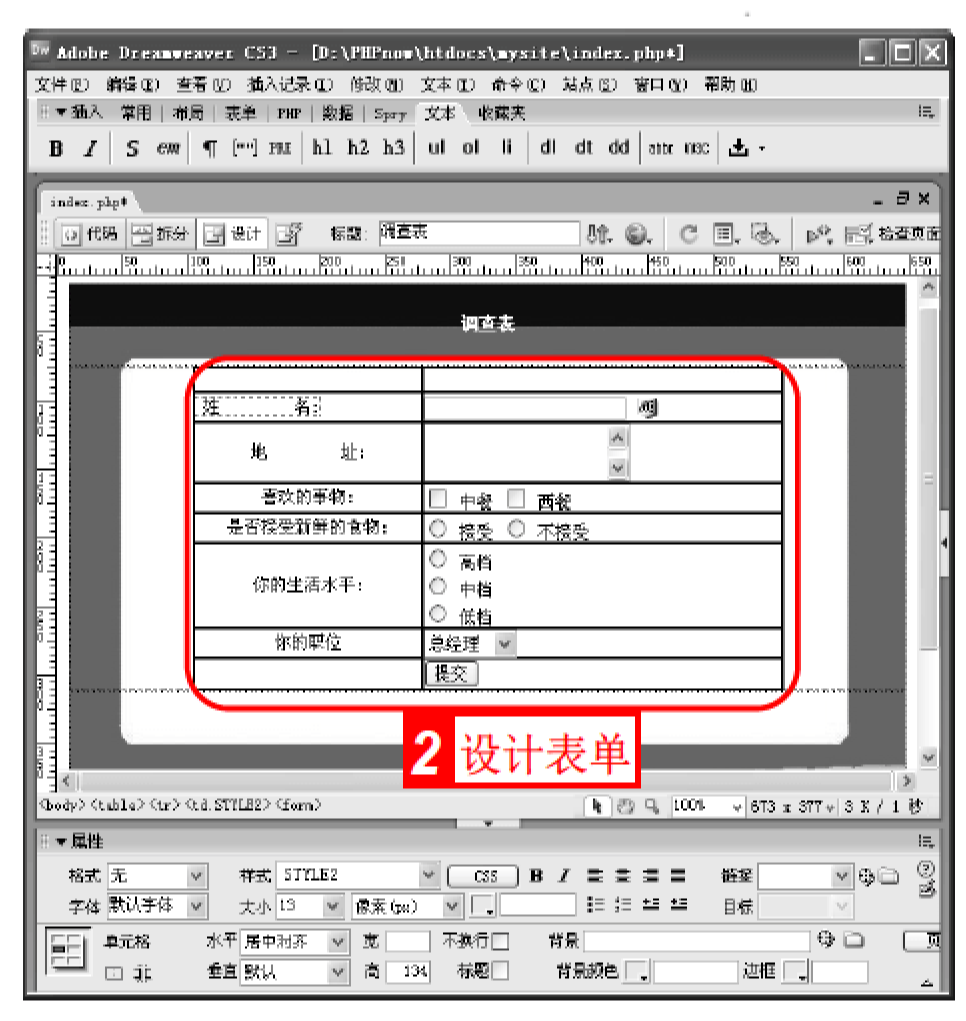


图 12-19　插入表单元素

步骤 5　新建一个名为“showgood.php”的页面，将代码删除，输入如下代码：

```
<?php
 echo $_POST[user];
 echo "<br />";  //显示姓名文本框的数据
  echo $_POST[adre];
   echo "<br />";  //显示地址文本框的数据
   echo $_POST[checkbox];
   echo "<br />";
  echo $_POST[checkbox2];
    echo "<br />";  //显示“喜欢的食物”复选框的数据
echo $_POST[jieshou];
    echo "<br />";
echo $_POST[bujieshou];
    echo "<br />"; //显示“是否接受新鲜的食物”单选按钮的数据
echo $_POST[gao];
    echo "<br />";
echo $_POST[zhong];
    echo "<br />";
echo $_POST[di];
    echo "<br />";  //显示“生活水平”单选按钮的数据
echo $_POST[zhiwei];
    echo "<br />";  //显示“你的职位”下拉列表的数据
?>
```

步骤 6　按【F12】键预览网页，在网页中输入信息，将会得到如图 12-16 所示的结果（光盘:\最终效果\第 12 章\lx\index.php）。

12.6　常见问题解答

：魔法师，我在写博客时，发现提交的表单十分漂亮，我该如何制作它？

：你说的是在线编辑器，它是表单的一种，现在有许多在线编辑器十分漂亮，如新浪、博客的在线编辑器。编辑它需要特殊的语言 JavaScprit，所以制作出这样漂亮的编辑器需要一定的功底，不过初学者不要沮丧，网上免费提供很多的在线编辑源代码，用户下载下来直接使用就可以了。

：魔法师，在实际制作过程中，制作了表单，然后通过 PHP 动态语句获取了表单数据，还需要做些什么？

：在网站的一般制作中，用户编写了获取表单的代码，然后一般是连接数据库，将获得的表单信息写入数据库。

12.7　过 关 练 习

制作一个登录信息窗口，然后收集用户输入的登录信息，最终效果如图 12-20 所示（光盘:\最终效果\第 12 章\lianxi\denglu.php）。





图 12-20　最终效果



神秘的数据库（MySQL）

多媒体教学演示：19 分钟



魔法师：动态网页中大多数数据都要存储起来，而负责完成这一重要工作的就是数据库。

小魔女：哦，那什么是数据库？我该如何使用它呢？

魔法师：数据库就是用来装载数据的工具。目前市场上有许多数据库软件，如 Access、SQL Sever、DB2，而与 PHP 完美搭配的是 MySQL，本章将对其进行重点讲述。

小魔女：数据库简单吗？

魔法师：十分简单，就和 Office 中的 Excel 差不多。

13.1　数据库页面管理

在第 2 章中我们曾安装了一个名为 PHPnow 的集合包，那里面就有 MySQL 数据库页面管理工具 PHPMyAdmin，所以这里只需在浏览器中输入网址“http://127.0.0.1/phpmyadmin/”即可打开 PHPMyAdmin，然后对数据库进行页面管理。如何打开页面在 2.2.4 节讲解过，这里不再赘述。

13.1.1　创建数据库

数据库就相当于一个容器，其中分成了若干板块，如表、索引、存储过程等。如果需要装入数据，首先就得创建数据库，然后在数据库中建立表，从而达到存储数据的目的，这里以新建 db300 数据库为例，详细讲解数据库的创建过程。具体操作如下：

步骤 1　打开页面管理工具 PHPMyAdmin，输入用户名和密码，进入其管理首页。

步骤 2　在右侧的“创建一个新数据库”文本框中输入数据库名称，如“db300”，单击创建按钮，如图 13-1 所示。

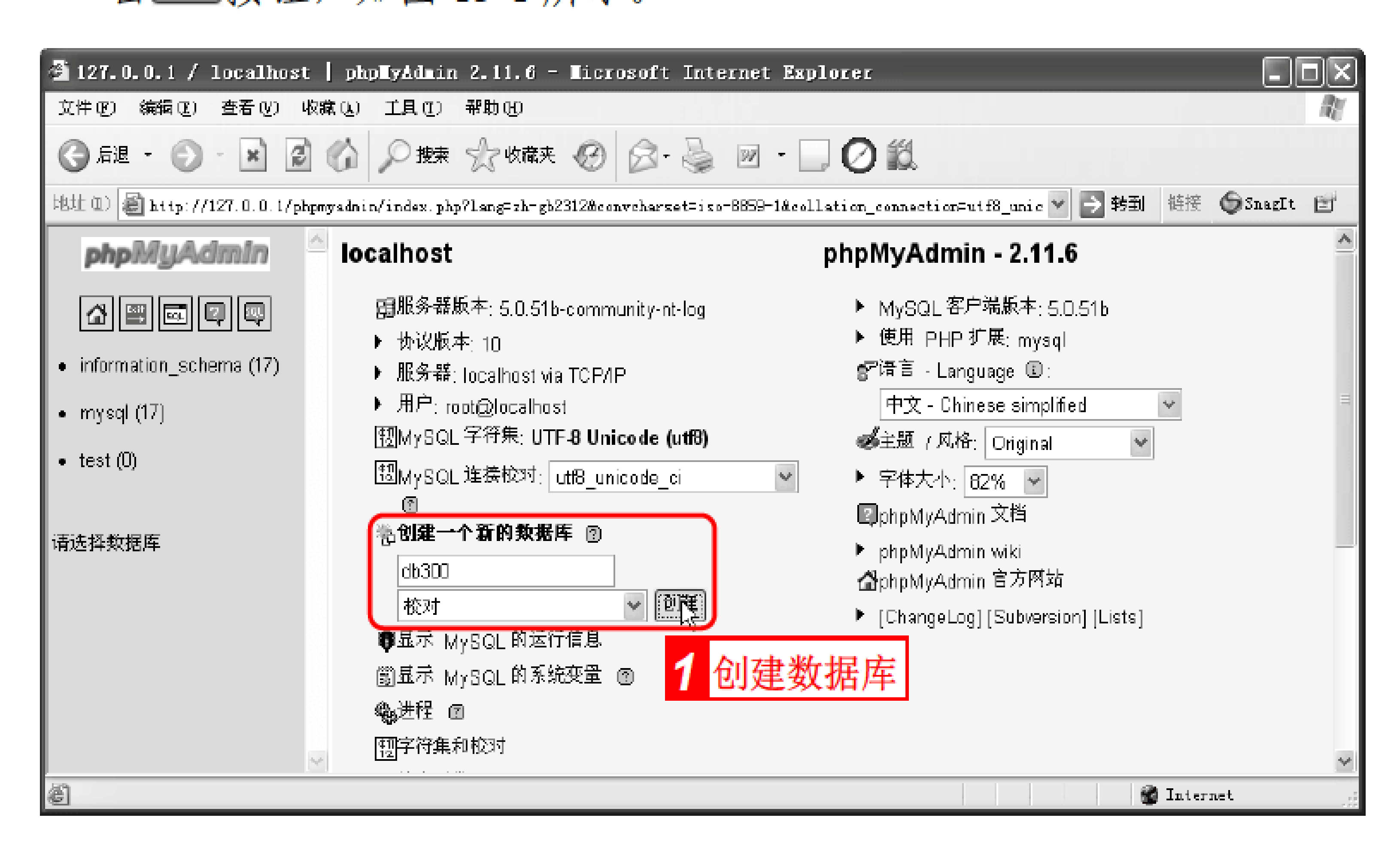


图 13-1　phpMyAdmin 管理首页

步骤 3　完成数据库建立将跳转到另一个页面，如果数据库创建成功，将会在右边提示 db300 数据库已经建立；如果还需要建立表，在右侧下方的“名字”文本框中输入表的名称，如“user”，然后在“字段数”文本框中输入所需数值，如“3”，单击执行按钮即可创建表，如图 13-2 所示。

魔法档案

数据库中出现的关键字尽量不要出现汉语，最好以字母、下划线和数字命名，命名时尽量包含一定的意义，如 user，别人一看，就知道这个是用户表。

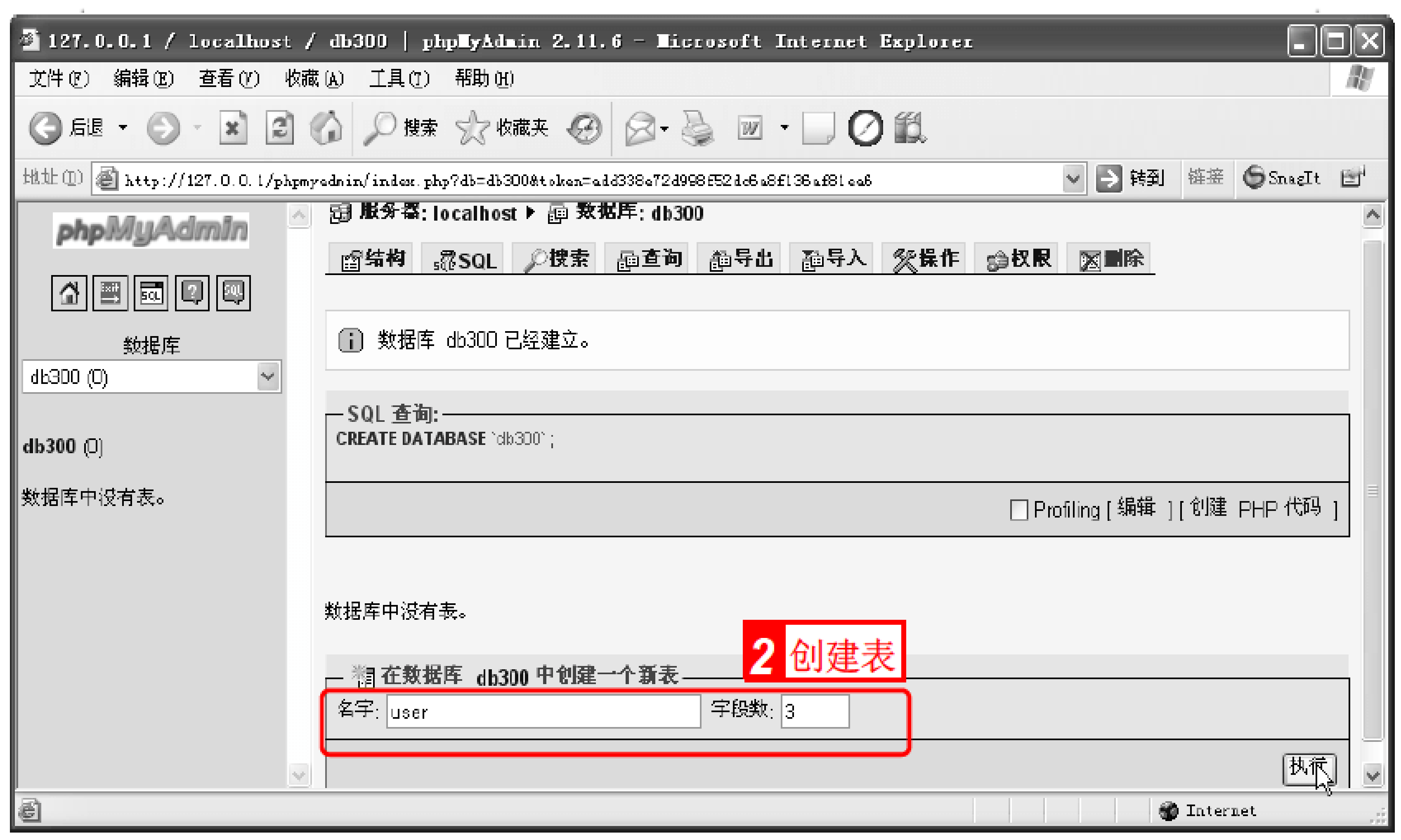


图 13-2　创建表

步骤 4　跳转到设置字段的网页，在此需设置字段的一些属性，如图 13-3 所示。

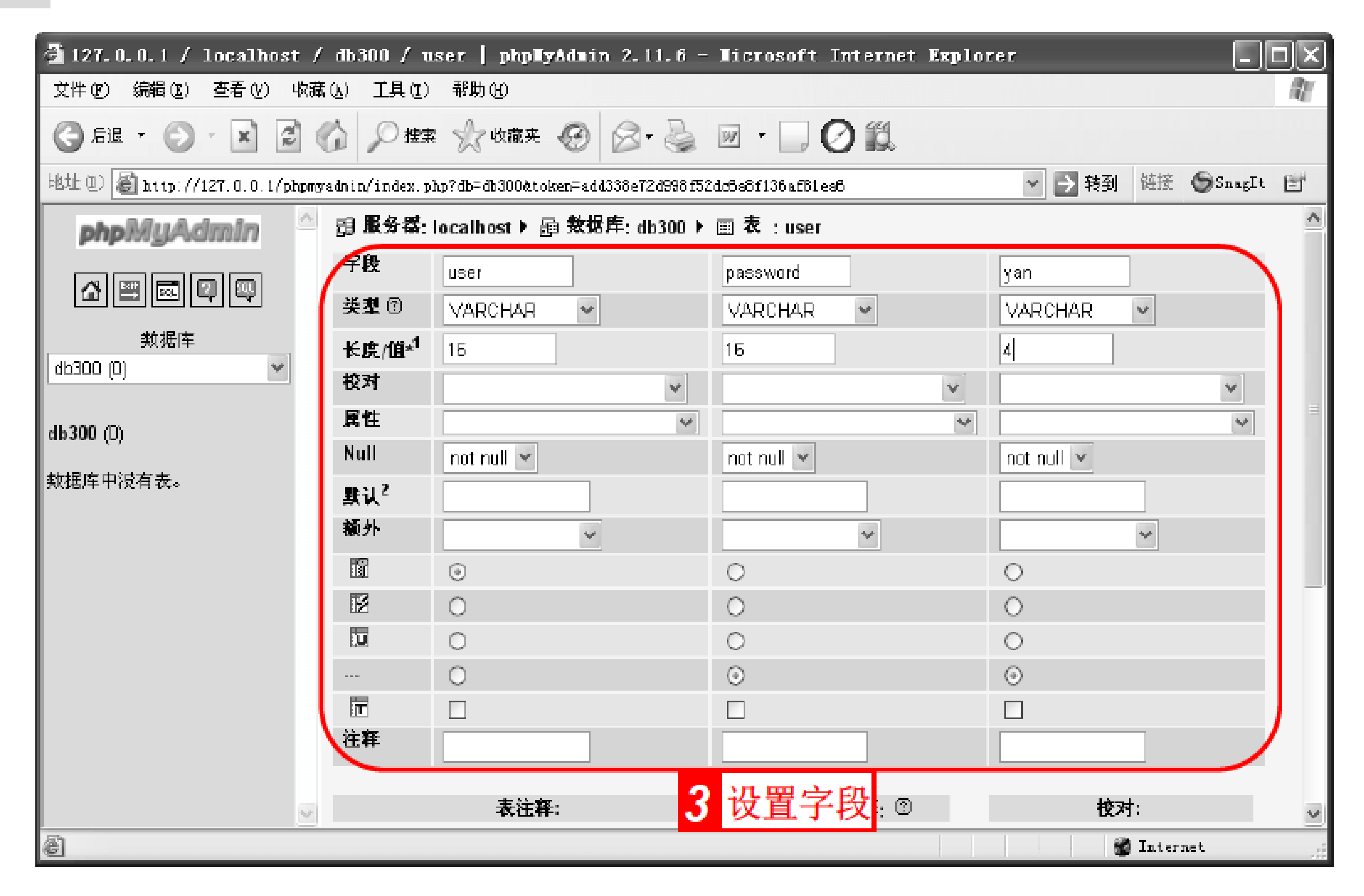


图 13-3　设置字段

步骤 5　设置完成后，单击保存按钮，数据库中第一张表就建好了。

魔法档案

在网页与数据库的应用过程中，数据库中表的字段应该与表单对象名、中间转换的变量一一对应，长度对应，类型也要对应。数据库设计十分重要，它能确定表单的结构，如果两者不统一，则不能将数据放入数据库。

13.1.2 编辑数据库

数据库创建完成后，难免会出现差错，这时就需要用户对数据库内容进行编辑。编辑数据库的方法十分简单，具体操作如下：

步骤 1 单击左边需要编辑的数据库名称，如“db300”，在如图 13-4 所示的图中，用户可以根据需要为数据库建立其他表，操作与 13.1.1 讲解相同。用户还可以单击右上边的“操作”超链接，对数据库进行复制、重命名等操作。

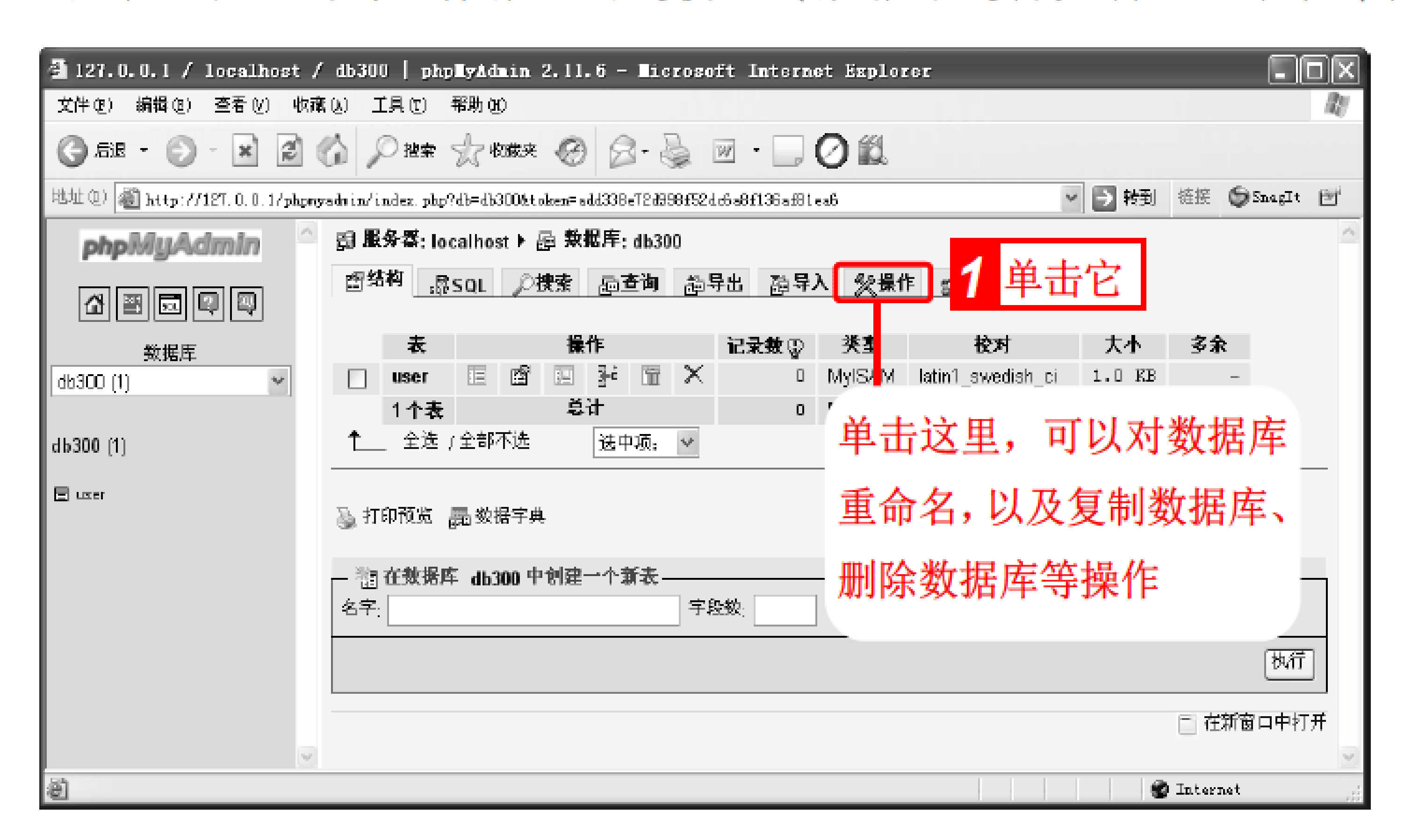


图 13-4 编辑数据库

步骤 2 如需要编辑表，只需选择网页右上方的表如“user”，在下方选中需要修改的字段，单击“更改”按钮，如图 13-5 所示。

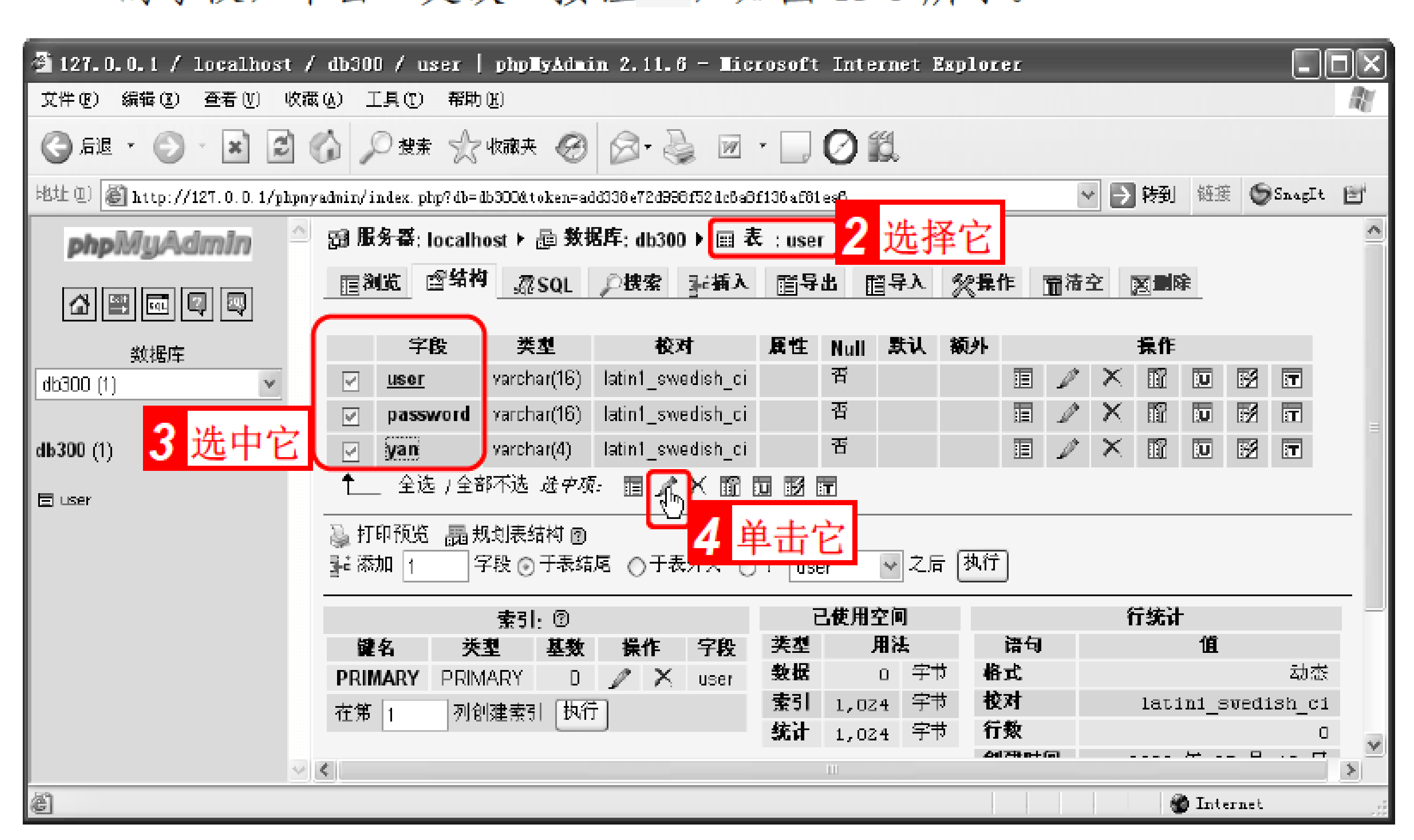


图 13-5 选择需要修改的字段

步骤 3 打开如图 13-6 所示的页面，其操作方法与创建时大致相同，用户可根据自己的需要进行修改，修改完成后，单击保存按钮。







图 13-6　修改字段

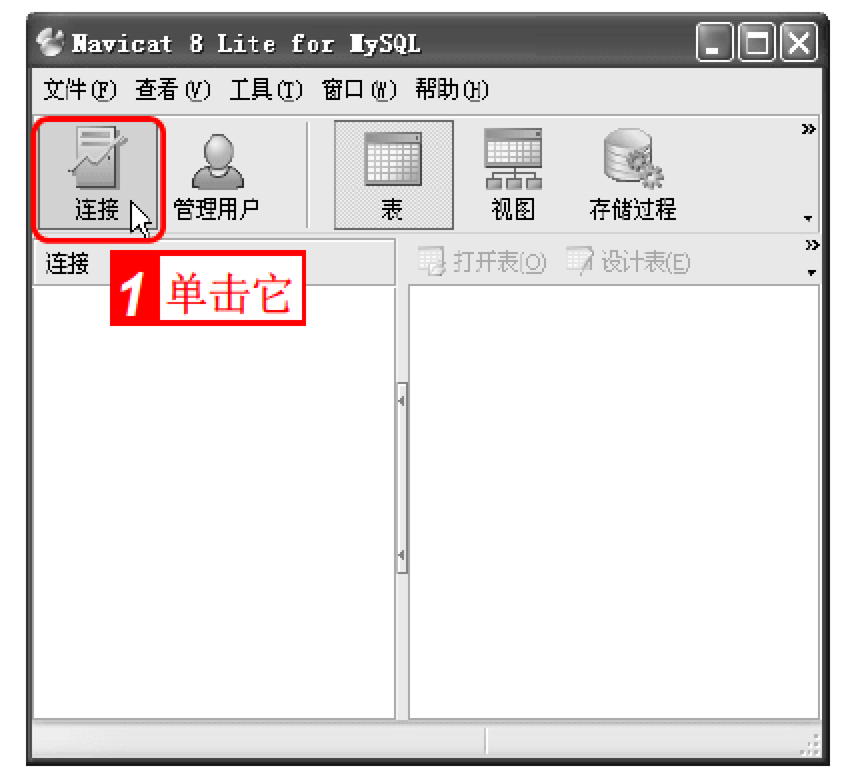
魔法档案

phpMyAdmin 是一款优秀的 MySQL 数据库管理工具，其操作十分方便。它相当于一个功能强大的网站，初学者熟悉它后，就会领悟到其强大的功能，这里就不一一讲解了。

13.2　数据库窗口管理

习惯了窗口操作的用户，很不习惯数据库的操作在网页中进行，这时可用第三方公司开发的数据库窗口管理小软件，如 MySQL-Fornt、Navicat、SQLyog Enterprise、MySQLCC 等进行操作。下面以 Navicat8.0 为例，讲解数据库窗口管理。具体操作如下：

步骤 1　安装 Navicat8.0，启动它，单击“连接”按钮，如图 13-7 所示。



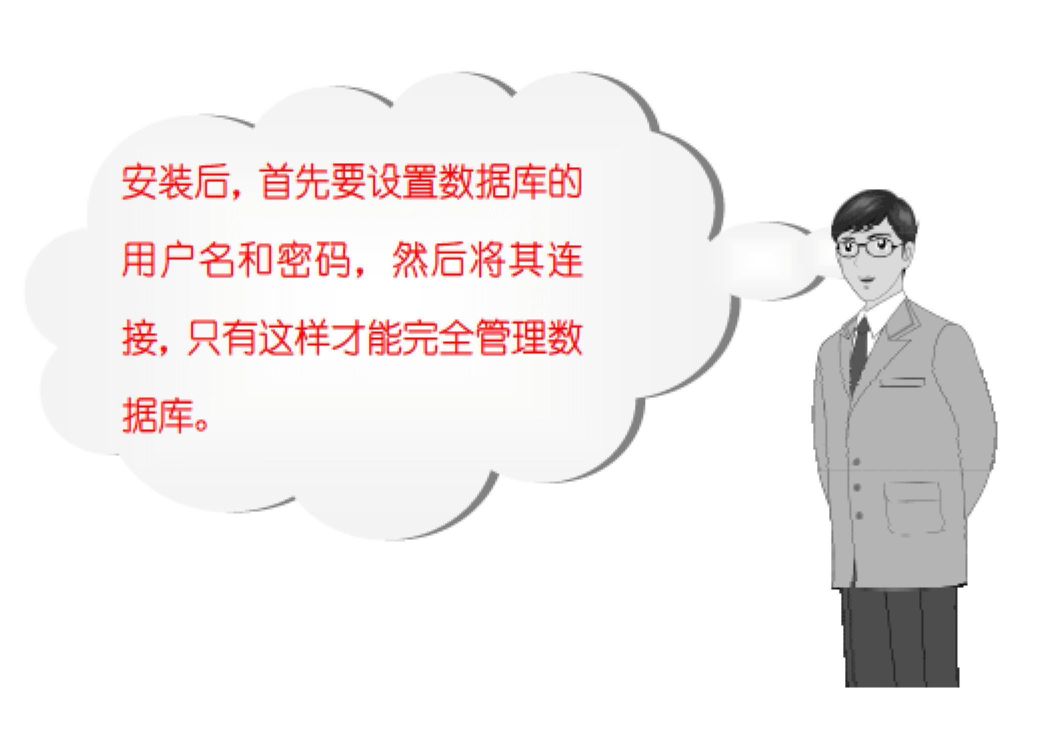


图 13-7　连接数据库

步骤 2 弹出“连接”对话框，在“主机名/IP 地址”文本框中输入地址，如“127.0.0.1”，在“埠”文本框中输入对应的端口号，如“3306”，在“用户名”和“密码”文本框中输入相应的信息，然后单击 确定 按钮，如图 13-8 所示。

步骤 3 选择左边的“127.0.0.1”并右击，在弹出的快捷菜单中选择“打开连接”命令，连接数据库服务器，如图 13-9 所示。

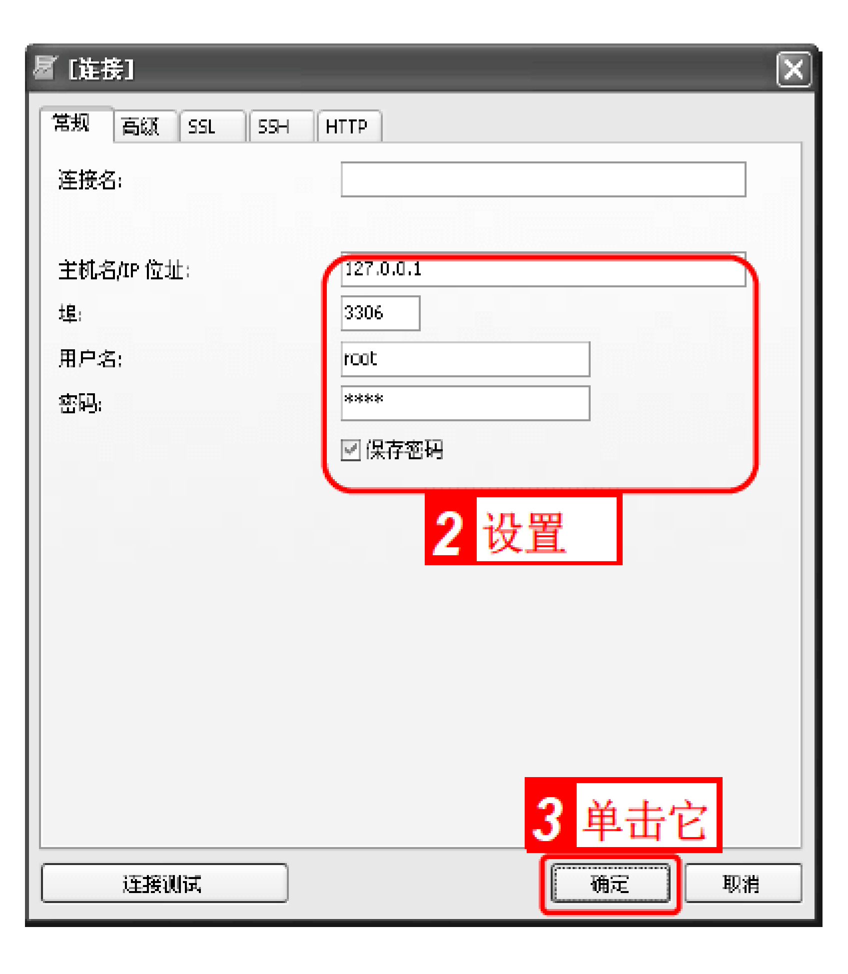


图 13-8 “连接”对话框　　图 13-9 连接数据库服务器

步骤 4 将鼠标光标停留在左边的任意位置并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建数据库”命令，如图 13-10 所示。

步骤 5 弹出“创建新数据库”对话框，在“键入数据库名”文本框中输入数据库名称，如“susan”，单击 确定 按钮，如图 13-11 所示。



图 13-10 选择“创建数据库”命令



图 13-11 “创建新数据库”对话框

步骤 6 选择 susan 根目录并右击，在弹出的快捷菜单中选择“打开数据库”命令。

步骤 7 选择“表”子目录并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建表”命令，如

图 13-12 所示。

步骤 8　弹出“表设计”对话框，用户可在此设置字段，设置完成后单击 保存 按钮，如图 13-13 所示。



图 13-12　选择“创建表”命令

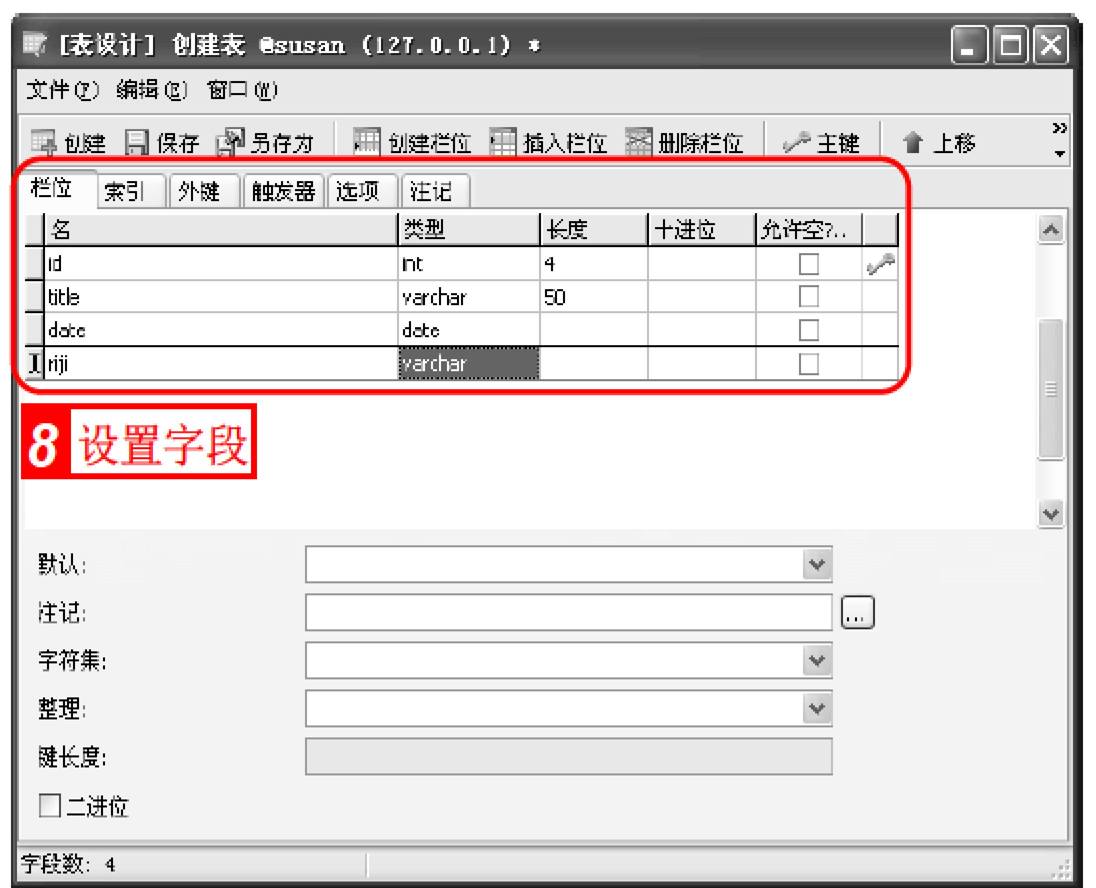


图 13-13　创建字段

步骤 9　弹出“表名”对话框，在“键入表名”文本框中输入表名，如“notebook”，如图 13-14 所示。

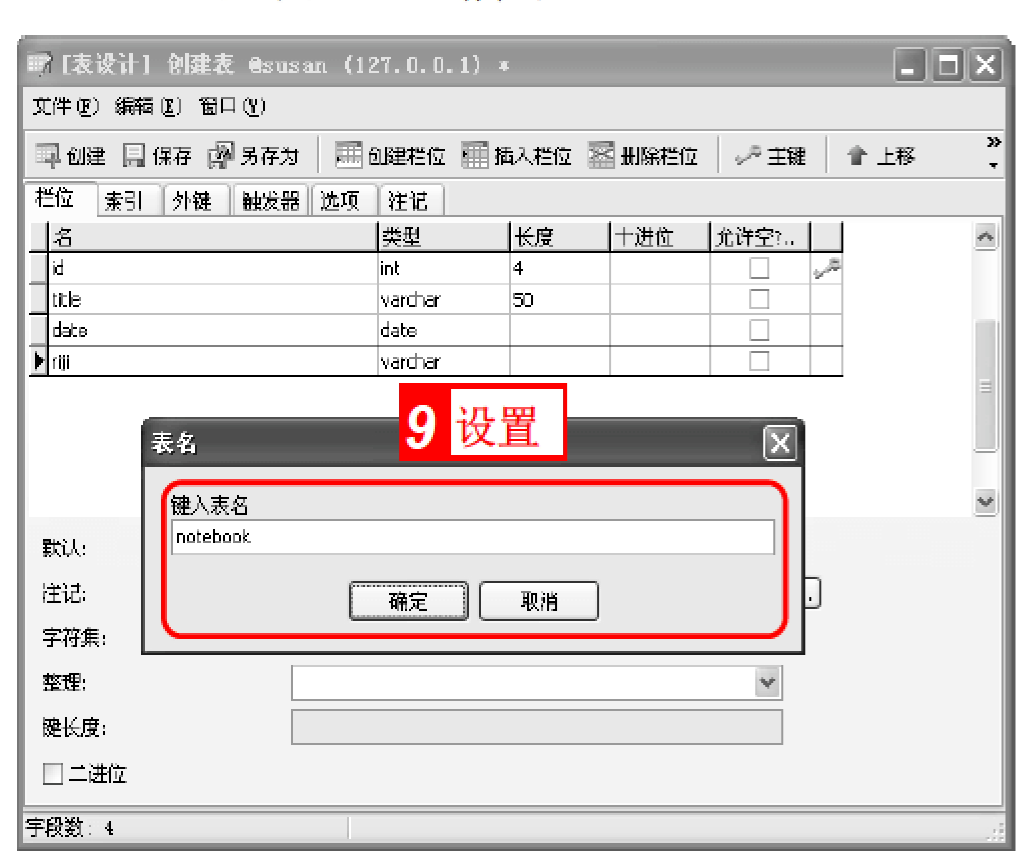
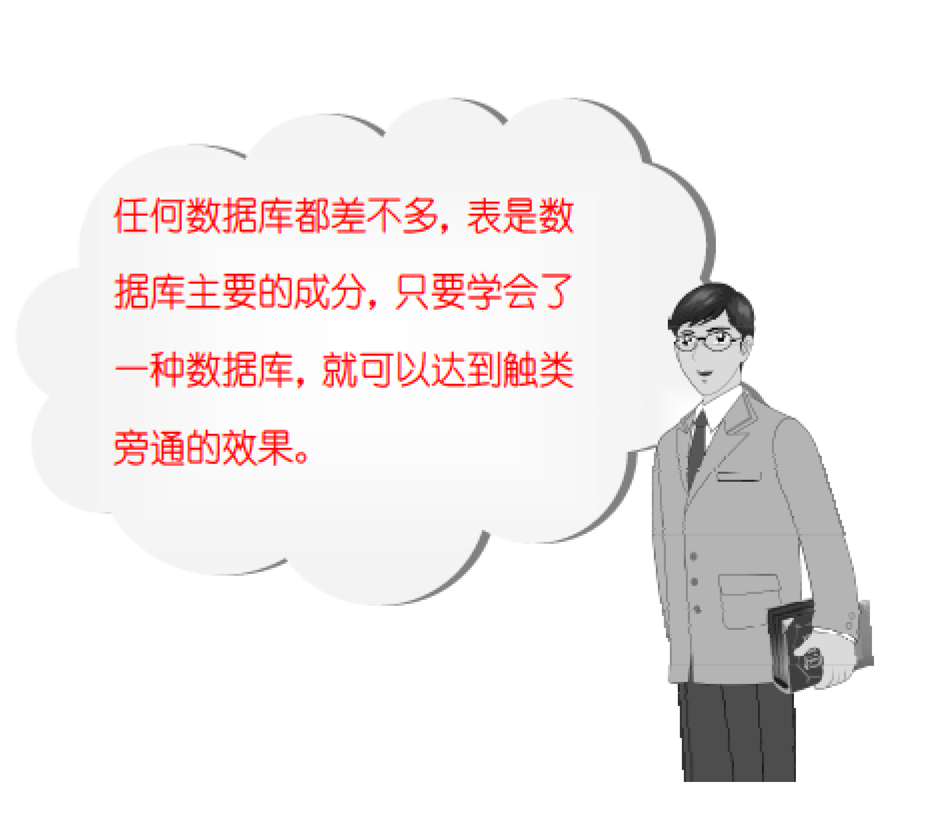


图 13-14　“表名”对话框



步骤 10　选择 notebook 并右击，在弹出的快捷菜单中选择“设计表”命令，如图 13-15 所示。

步骤 11　弹出“表设计”对话框，修改字段属性，单击 保存 按钮，如图 13-16 所示。





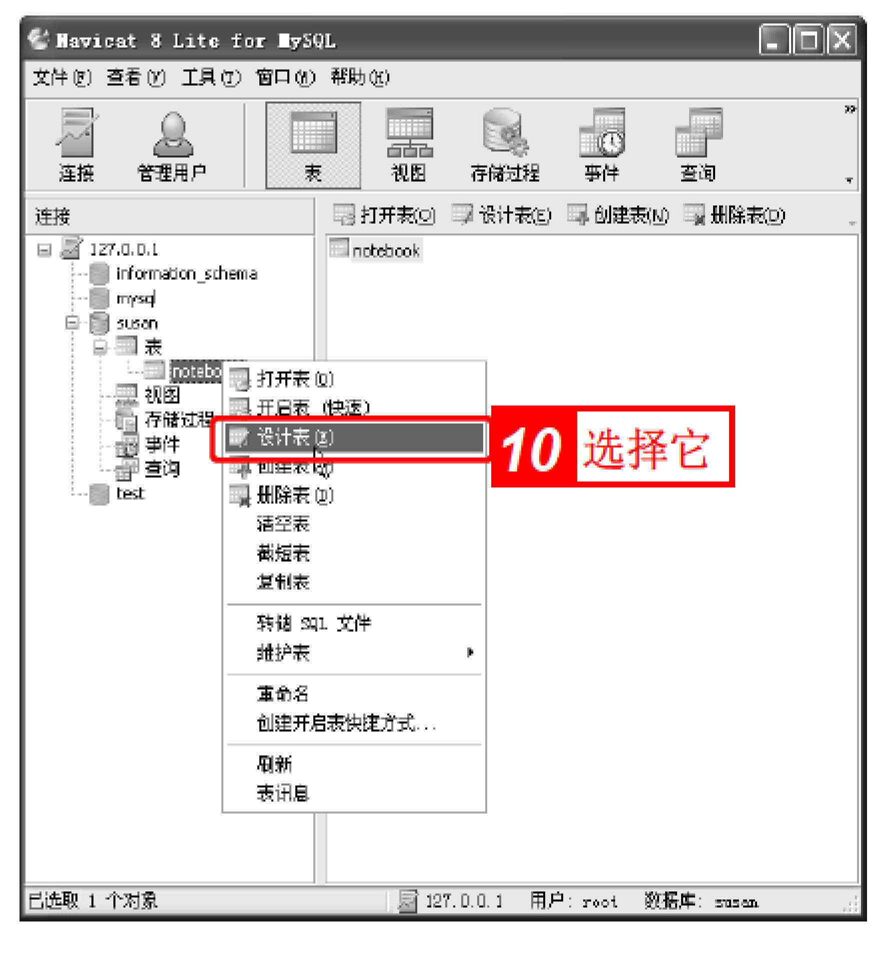


图 13-15　选择“设计表”命令

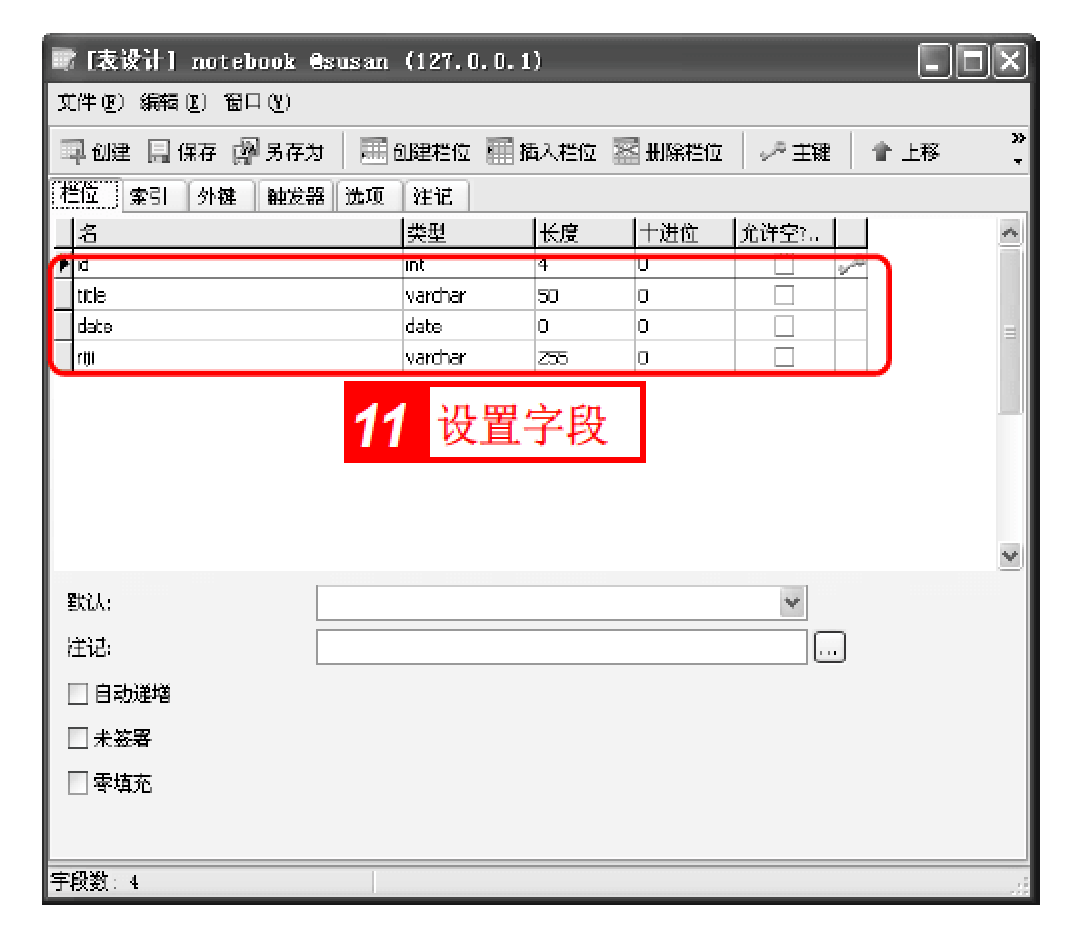


图 13-16　修改表

魔法档案

在对数据库进行操作时，对于网页初学者来说，表设计是需要掌握的重点，而其中的字段属性更是重中之重，它的好坏决定了整个数据库的好坏。

13.3　数据库编程

当建立好数据库后，在设计网站的过程中其实就是用交互语言去操作数据库，也就是数据库编程。初学者在数据库编程中需要牢牢掌握连接数据库、选择数据库、查询数据库、追加记录、删除记录和获取记录等知识，下面将详细讲解。

13.3.1　连接数据库

连接数据库实际上是对数据库进行连接操作，用户可以按照第 12 章讲解的方法查询自己需要的函数。通过查询，用户可获得如下连接 MySQL 数据库的函数。

resource mysql_connect ([string $server [, string $username [, string $password [, bool $new_link [, int $client_flags]]]]])

其中参数介绍如下。

- server：MySQL 服务器地址，包括端口号。例如，http://127.0.0.1: 3306，其中 3306 便是 MySQL 的默认端口号，可以不写。
- username：用户名，默认值是服务器进程所有者的用户名。
- password：密码，默认值是空密码。
- new_link：如果用同样的参数第二次调用 mysql_connect()，将不会建立新的连接，而是返回已经打开的连接标识，参数 new_link 改变此行为并使 my_connect()总是





打开新的连接，甚至当 mysql_connect 曾被用同样的参数调用过时。

❖ client_flags：client_flags 可以和其他常用参数组合，如压缩通信协议常量 MYSQL_CLIENT_COMPRESS、允许在函数名后留空格位常量 MYSQL_CLIENT_IGNORE_SPACE。

通常情况下，后面两个参数不使用，只需要使用前面的 3 个参数就可以了。如要连接创建的 susan 数据库，可以采用以下语句连接。

```
$link=mysql_connect('localhost','root, '1234');
```

如果函数调用成功，则会返回连接句柄；如果失败，则会返回 False。下面通过实例来讲解。输入下面的代码：

```php
<?php
$link = mysql_connect('127.0.0.1', 'root', '1234');
if (!$link) {
    die('失败: ' . mysql_error());
}
echo '连接成功，服务器信息：'.mysql_get_host_info($link);
mysql_close($link);
?>
```

以上代码连接到本地机器的 MySQL 数据库，如果连接成功，则显示如图 13-17 所示的信息。



图 13-17　连接成功

连接数据库的函数有两个：一个是 mysql_sql_get_host_info($link)函数，用于获取服务器信息；一个是 mysql_close($link)函数，用于关闭一个活跃的数据库连接。

魔法档案

在连接数据库的过程中需要注意的是，当完成数据库的操作时，都需要使用一个函数关闭数据库。PHP 手册里提供了一个 bool mysql_close ([resource $link_identifier])，其中的 mysql_close() 即是用于关闭指定的连接标识所关联的到 MySQL 服务器的非持久连接。如果没有指定 link_identifier，则关闭上一个打开的连接。通常不需要使用 mysql_close()，因为已打开的非持久连接会在脚本执行完毕后自动关闭。上面的倒数第二行代码就是这个函数的应用。



13.3.2　选择数据库

前面已经成功连接了数据库服务器，但是一个数据库服务器可能包含了很多的数据库，通常需要针对某个具体的数据库进行编程，此时就必须对数据库进行选择。

选择某个数据库可以通过 PHP 手册进行，如下面这个函数。

bool mysql_select_db (string $database_name [, resource $ link_identifier])

如果成功则返回 True，失败则返回 False。

下面选择前面所建的数据库 susan，如果选择成功，则输出“成功连接 susan”；如果选择失败，则输出“数据库选择失败”。输入如下代码：

```
<?php
$link = mysql_connect('127.0.0.1', 'root', '1234');
if (mysql_select_db('susan',$link))
echo "成功选择数据库 susan";
 else
 echo ('数据库选择失败:'.mysql_error());
mysql_close($link);
?>
```

执行结果如图 13-18 所示。



图 13-18　选择数据库

13.3.3　创建查询

数据库中的信息十分繁琐，因此在数据库编程的过程中查询是十分重要的。用户可以通过函数手册找到用于查询的函数 mysql_query。该函数的声明如下：

resource mysql_query (string $query [, resource $link_identifier])

mysql_query()仅对 SELECT，SHOW，EXPLAIN 或 DESCRIBE 语句返回一个资源标识符，如果查询执行不正确则返回 False。对于其他类型的 SQL 语句，mysql_query() 在执行成功时返回 True，出错时返回 False。非 False 的返回值意味着查询是合法的并能够被服务器执行，但这并不说明任何有关影响到的或返回的行数，很有可能一条查询执行成功了

但并未影响到或并未返回任何行。

13.3.4　插入新数据

向数据库插入数据，首先要连接数据库，再选择数据库，然后再选择表，再插入记录。下面将通过代码讲解如何向数据库中插入数据。在第 12 章中曾讲过表单，表单是数据库与用户交互对话的窗口，在此需要建立一个如图 13-19 所示的表单。



图 13-19　创建表单

创建表单后，创建 susan 数据库，然后创建一张表，字段名与变量之间要对应。输入如下代码即可完成数据的插入：

```
<?php
$id=mysql_connect("127.0.0.1","root","1234") or die('连接失败:' . mysql_error());
if(mysql_select_db("susan",$id))
   echo "";
   else
   echo ('数据库选择失败:' . mysql_error());
mysql_query("set names gb2312");
if($Submit=="提交"){
$query=mysql_query("insert into tb_insert (name,number,tel,address)values('$name','
                                          $number','$tel','$address')");}
if($query==true){
echo "数据添加成功!!";
}
else{echo "数据插入失败!!";};
?>
```



魔法档案

数据的插入在动态网页中大多使用表单，在论坛中可以实现发布帖子的功能，在校园网中可以实现添加学生个人信息的功能。

13.3.5 删除数据

在数据库的应用中，数据的删除操作也是一项比较重要的技术。

删除数据主要应用的是 SQL 语言中的 delete 语句，可以通过 where 指定查询条件，这样就可以实现指定记录的删除。delete 语句的语法如下：

```
delete from table_name
where condition
```

删除 table_name 表中的记录时，如果没指定 where 条件，将删除该表中的所有记录；如果指定了 where 条件，将按照指定的条件进行删除。

如下面的代码将删除本机上数据库的记录：

```
<?php
$id=mysql_connect("localhost","root","root")or dir('连接服务器失败:'. mysql_error());
if(mysql_select_db("susan",$id)){
echo "";
}else{echo ('连接数据库失败:'. mysql_error());}
mysql_query("set names gb2312");
if($Submit==true){
        $query=mysql_query("delete from tb_insert where id='$lmbs'");
        if($query==true){
        echo "<script>alert('删除成功!!'); window.location.href='index.php';</script>";
        }else{
        echo "<script>alert('删除失败!!'); window.location.href='index.php';</script>"; }
}
?>
```

数据库中的删除功能是供浏览者删除数据的，所以设计者必须编写一个页面，让浏览者操作。例如，在此编写一个表单来读取数据库，代码如下。

```
<?php $query=mysql_query("select * from tb_insert where id limit 3");
        if($query==true){
           while($myrow=mysql_fetch_array($query)){
        ?>
   <form name="form1" method="post" action="index1.php?lmbs=<?php echo $myrow[id];?>">
```






```
        <tr>
            <td height="25" align="center"><span class>
<?php echo $myrow[name];?></span></td>
            <td align="center"><span>
<?php echo $myrow[number];?></span></td>
            <td align="center"><span class="STYLE2">
<?php echo $myrow[tel];?></span></td>
            <td align="center">
<span >
<?php echo $myrow[address];?></span></td>
            <td align="center"><span>
              <input type="submit" name="Submit" value="删除">
            </span></td>
        </tr>
        </form>
        <?php }}?>
```

魔法档案

对于数据库的操作，一个网页往往是不够的，它需要多个网页的合作，例如上面所讲的读取数据库需要一个页面，处理数据库也需要一个页面。在大的网站中，很多人习惯把链接数据写在一个单独的网页中，如写成一个单独的 conn.php，哪个网页需要，只需 include("路径 conn.php")即可。

13.4 SQL 语句的应用

在操作数据库的过程中，PHP 函数不能完全胜任，此时便需借助数据库自身提供的语言——SQL 语句。例如，13.3.5 小节中删除数据库中的数据这一重要的操作中 PHP 手册并没有提供这样的函数，但是它通过 SQL 语句和条件语句顺利地实现了删除操作。下面详细讲解几种常用的 SQL 语句，以方便初学者更好地操作数据库。

13.4.1 创建表的 SQL 语句

关系数据库的主要特点之一就是用表的方式组织数据。表是 SQL 语言存放数据、查找数据以及更新数据的基本数据结构。在 SQL 语言中，表有着严格的定义。它是一种二维表，对于这种表规定如下。

- 每一张表都有一个名字，通常称为表名或关系名。表名必须以字母开头，最大长度为 30 个字符。
- 一张表可以由若干列组成，列名唯一，列名也称为属性名。
- 表中的一行称为一个元组，相当于一条记录。

- 同一列的数据必须具有相同的数据类型。
- 表中的每一个列值必须是不可分割的基本数据项。

创建表的 SQL 语句，其语法如下：

```
CREATE TABLE 表名[表约束]
（列名 1 数据类型 [默认值 1,列约束 1]
列名 2 数据类型 [默认值 2,列约束 2]
:
列名 n 数据类型 [默认值 n,列约束 n]）
```

13.4.2 插入数据的 SQL 语句

新建一张表后，通过向表中插入数据，便可使数据库中的内容越来越庞大，相应地网站的内容也就越来越丰富。插入数据可通过 SQL 语句来实现，其语法如下。

```
INSERT INTO 表名[(列名 1,...)]
VALUES(值 1，值 2，...,值 n)
```

13.4.3 修改数据的 SQL 语句

在制作网站时，经常需要修改数据库中的内容。例如，在创建博客的过程中，当用户发现自己的日志有许多文字输入错误，即可对其进行修改。想要修改数据库中的数据，可以通过 SQL 语句来实现。其语法如下：

```
UPDATE 表名 SET 列名 1 = 表达式 1,列名 2=表达式 2,...
WHERE 条件;
例如 B 在填写个人资料时，将自己的年龄输入错误，其改写的方法如下:
UPDATE STUDENT SET AGE=18 WHERE NAME='B';
```

13.4.4 删除数据的 SQL 语句

删除数据很好理解，就是将不需要的数据删除。这一操作只针对已有的数据，对于不存在的数据，它是不能操作的。删除数据可通过 SQL 语句来实现，其语法如下。

```
DELETE FROM 表名 WHERE 条件;
```

例如，删除 student 表中年龄为 12 的学生的数据，代码如下。

```
DELETE FROM STUDENT WHERE AGE=12;
```



魔法档案

任何数据库的 SQL 语句都相同，都是同一个标准。





13.5　典型实例——连接并选择数据库

本章主要讲解了数据库和编程的相关知识，下面便综合运用这些知识创建一个名为“tangchao”的数据库，然后连接并选择数据库。具体操作如下：

步骤 1　打开 IE 浏览器，在地址栏中输入网址“http://127.0.0.1/phpmyadmin/”；在打开的页面中输入用户名和密码，进入到数据库的管理页；在“创建一个新的数据库”文本框中输入“taochao”，然后单击创建按钮，如图 13-20 所示。



13-20　创建数据库

步骤 2　在数据库 tangchao 中新建一张名为 shige、字段数为 3 的表（即在“名字”文本框中输入“shige”，在“字段数”文本框中输入“3”），单击执行按钮，如图 13-21 所示。

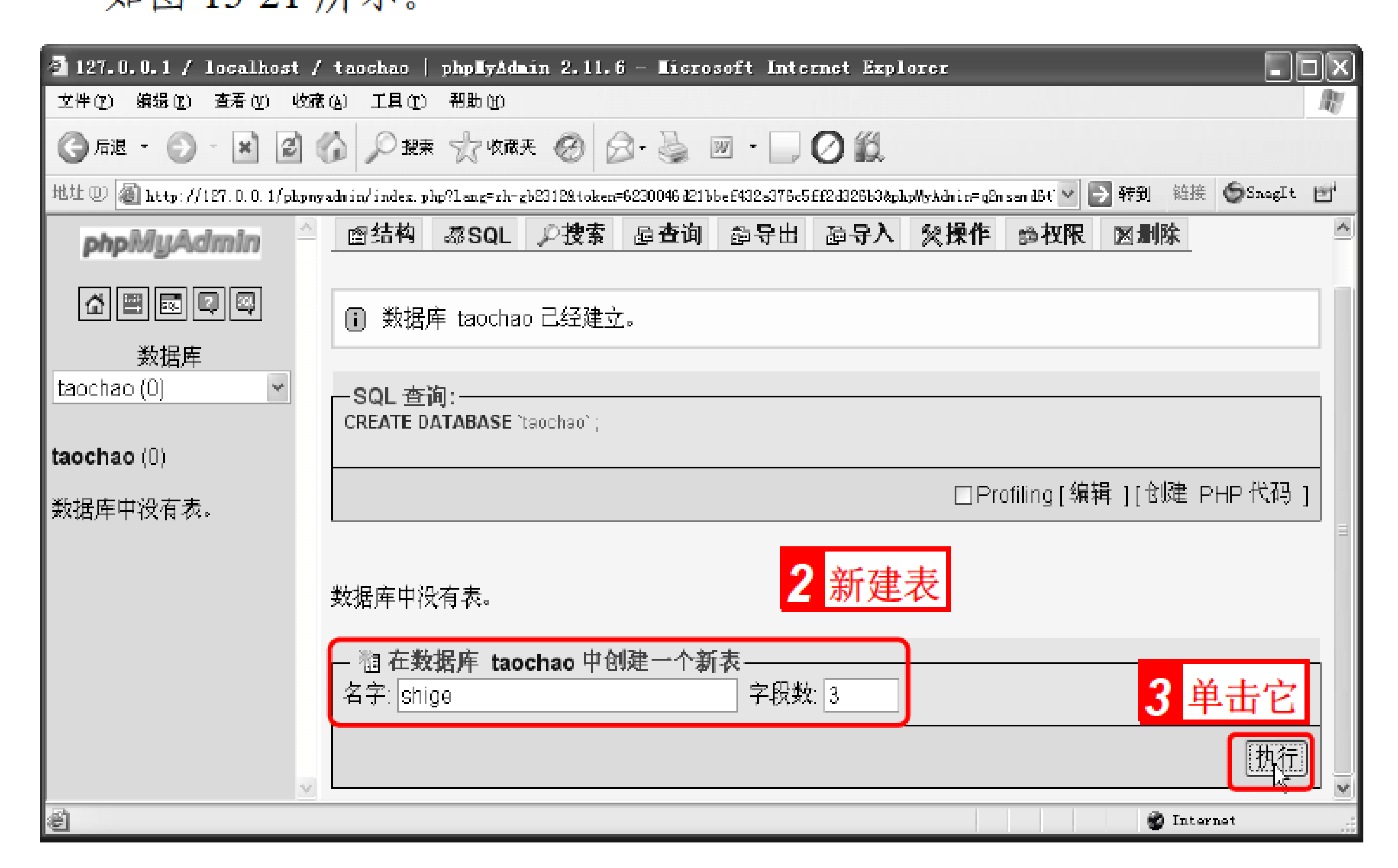


图 13-21　创建表

步骤 3　在打开的页面中对字段进行相应设置，然后单击保存按钮，如图 13-22 所示。



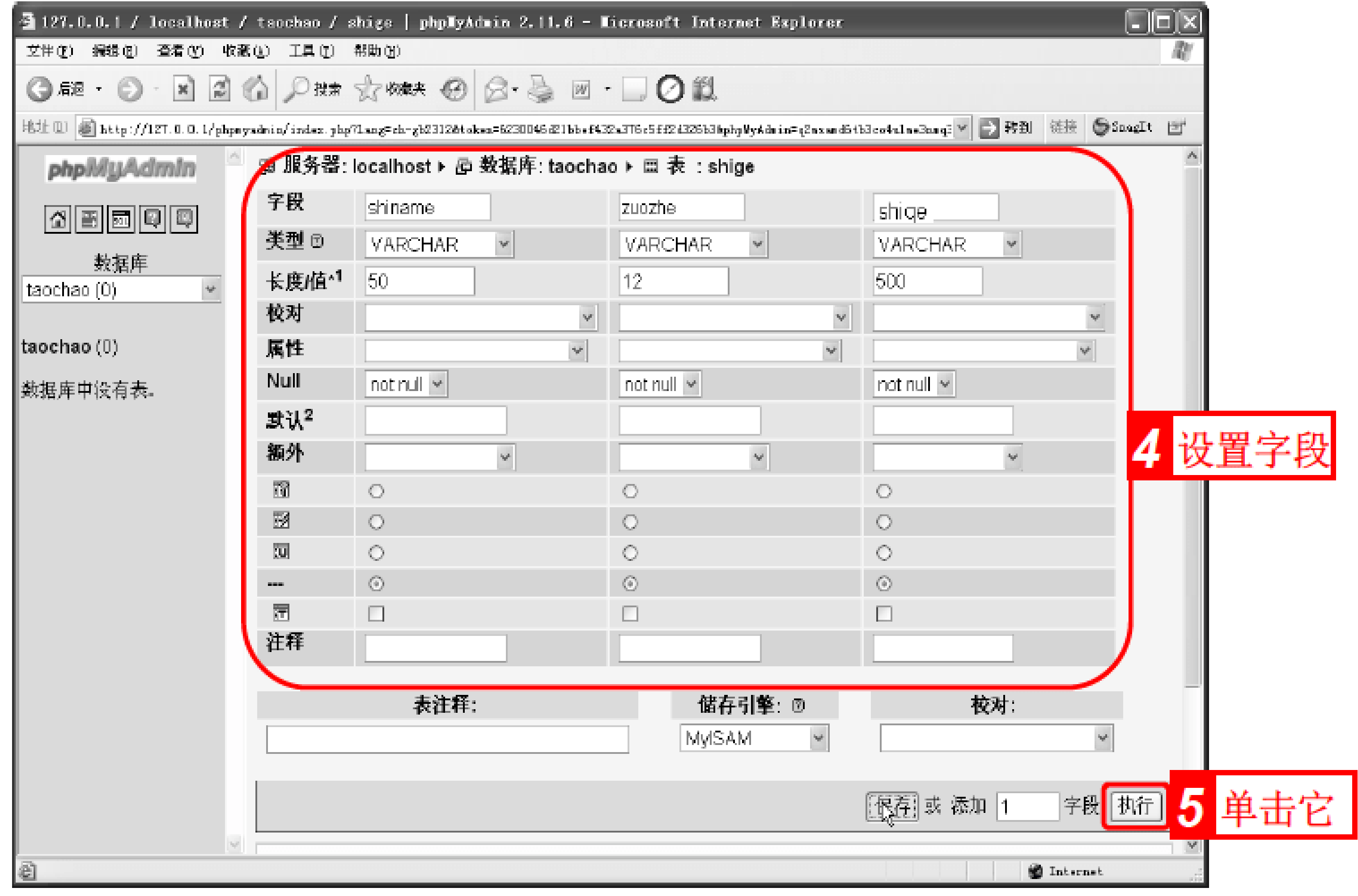


图 13-22　设置字段

步骤 4　启动 Dreamweaver CS3，创建一个网页，并在其中输入如下代码。

```
<?php
$link = mysql_connect('127.0.0.1', 'root', '1234');
if (mysql_select_db('taochao',$link))
echo "成功选择数据库 taochao";
 else
 echo ('数据库选择失败:'.mysql_error());
?>
```

步骤 5　输入完毕后，将其保存为 conn.php，运行结果如图 13-23 所示（光盘:\最终效果\第 13 章\conn.php）。



图 13-23　成功选择数据库

魔法档案

选择数据库后，可以对数据库进行添加数据、删除数据和修改数据等操作。如当前数据库中没有数据则不能实现删除和修改操作。





13.6　常见问题解答

：魔法师，现在我明白了 PHP 是一种优秀的动态交互语言，用它可以让网站的交互功能更为强大，但是不是 PHP 就只能与 MySQL 搭配才能实现强大的功能？

：不是的，PHP 可以和目前比较流行的大多数数据库软件合作，如 Access、MYSQL、DB2 等。这些数据库在功能上都大致相同，使用方法也基本类似，但是针对的对象有所不同。例如，Access 是桌面数据库，在网站开发的过程中它的安全性并不是很高，在网络中其表现自然没有网络数据库那么优秀；MYSQL 就是 Microsoft 公司的 SQL Server 数据库，它虽然是网络数据库，但是更适用于大中型网络；DB2 也是网络数据库，是由 Sun 公司开发的，这个数据库安装时比较麻烦，不适合初学者。PHP 与 MySQL 配合得十分优秀，所以本章详细讲解如何操作 MySQL；其安装也比较简单，第 2 章曾提到，只要安装了 PHPnow，就安装好了 MySQL。

：魔法师，MySQL 本身没有可视化编辑数据库，但可借助第三方软件操作数据库，我想问，哪一种工具操作数据库比较好？

：对于初学者来讲，任何一个数据库工具都能满足需要，既可以用数据库 phpMyAdmin，也可用 Navicat，都不影响 MySQL 的性能。不过 phpMyAdmin 更适于初学者，因为这个工具是用 PHP 代码开发的，可以很好地操作 MySQL，且操作很简单，而 Navicat 则适合习惯了窗口程序的用户。

：魔法师，是不是在操作数据库时，第一步要做的是连接数据库？

：小魔女，你对于数据库终于有所领悟了。是的，要操作数据库，首先要连接数据库，选择需要编辑的数据库，然后再编辑数据库。

：魔法师，SQL 语句是一门复杂的数据库语言，我查了一下资料，SQL 语句除了 13.4 节所讲的还有很多，怎样才能学好它呢？

：是的，SQL 语句非常复杂，在此主要是针对初学者，所以只选择性地介绍了几个常用的 SQL 语句。如果想深入地学习 SQL 语句，就必须找到相关资料，全面地学习。





13.7 过关练习

（1）启动 phpMyAdmin，输入用户名和密码，进入其首页，建立一个名为 songci 的数据库，再新建一个名为 songci 的表，其中有 3 个字段，即 ciname、name、ci，如图 13-24 所示。

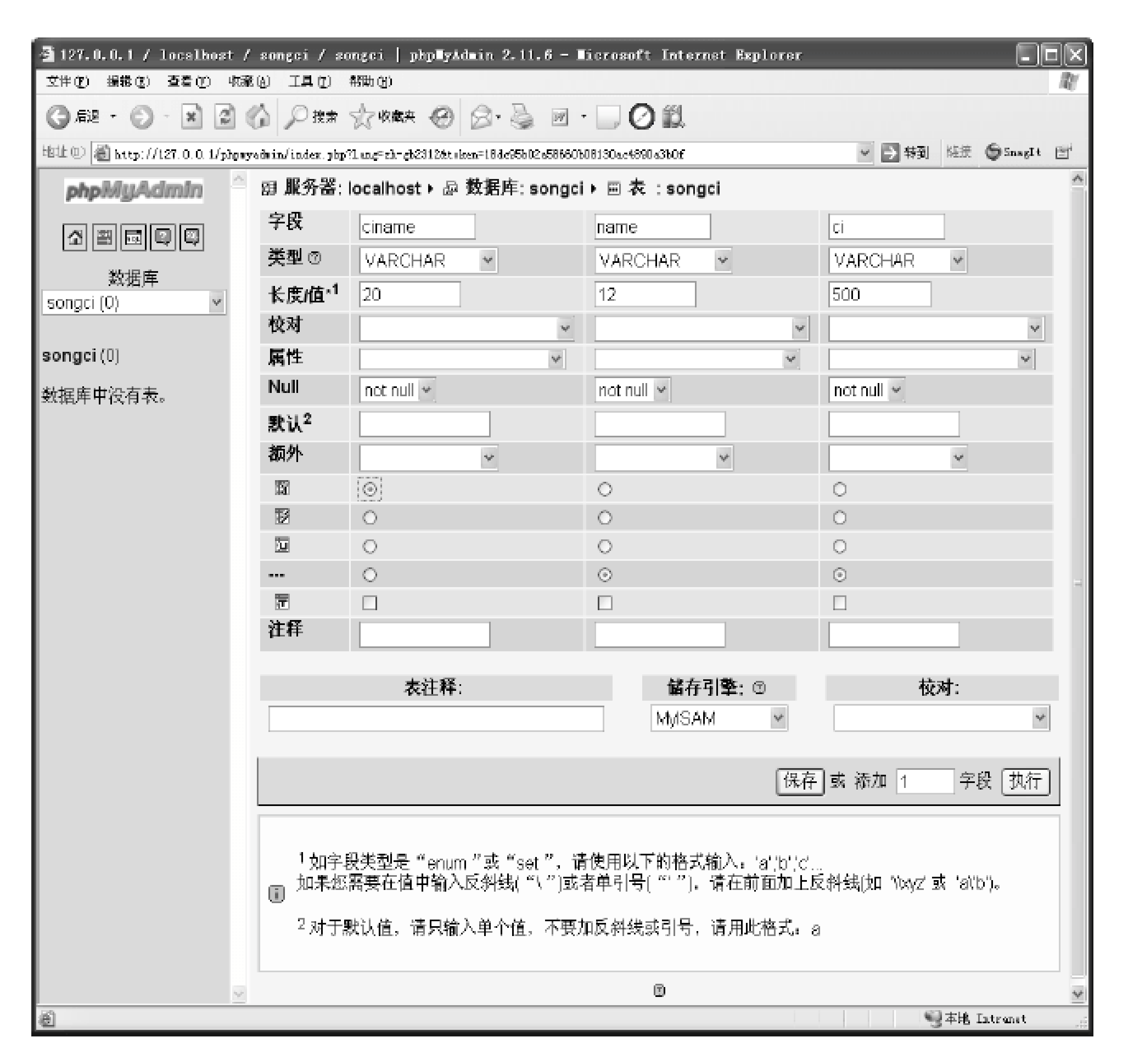


图 13-24　设置字段

（2）启动 Dreamweaver CS3，编写一段连接数据库 songci 的程序，再选择 songci 数据库，如果选择成功则输出提示语“成功选择”，如果连接失败则显示“选择失败”。

提示：用户只需要在网页中输入下面的语句即可。

```
<?php
$link = mysql_connect('127.0.0.1', 'root', '1234');
if (mysql_select_db('susan',$link))
echo "成功选择";
  else
  echo ('选择失败:'.mysql_error());
mysql_close($link);
?>
```







制作一个简单的相册网站

多媒体教学演示：25分钟

- 实例目标
- 制作分析
- 制作过程
- 初学者如何使用相册源码

魔法师：小魔女，你在做什么呢？

小魔女：哦，我在整理我最近拍的照片，拍了好多。

魔法师：嗯，这些照片拍得真不错，为什么不做一个网站，将照片上传到网站上，供好朋友分享呢？

小魔女：我也想呀，可是我真的不会，虽然前面学了那么多网站的知识，可是我自己做，仍感觉吃力。

魔法师：没关系，我教你做。

小魔女：真的？那太好了。




14.1 实 例 目 标

本实例主要是应用前面所学的知识，独立制作出一个十分精美的相册网站。网站首页如图 14-1 所示。



图 14-1 相册首页

数据库是一个动态网站的核心，它保存着整个网站的重要信息，这个网站的数据库是如何设计的呢？建立了一个有 4 张表的数据库，这个数据库为“photo”，如图 14-2 所示。

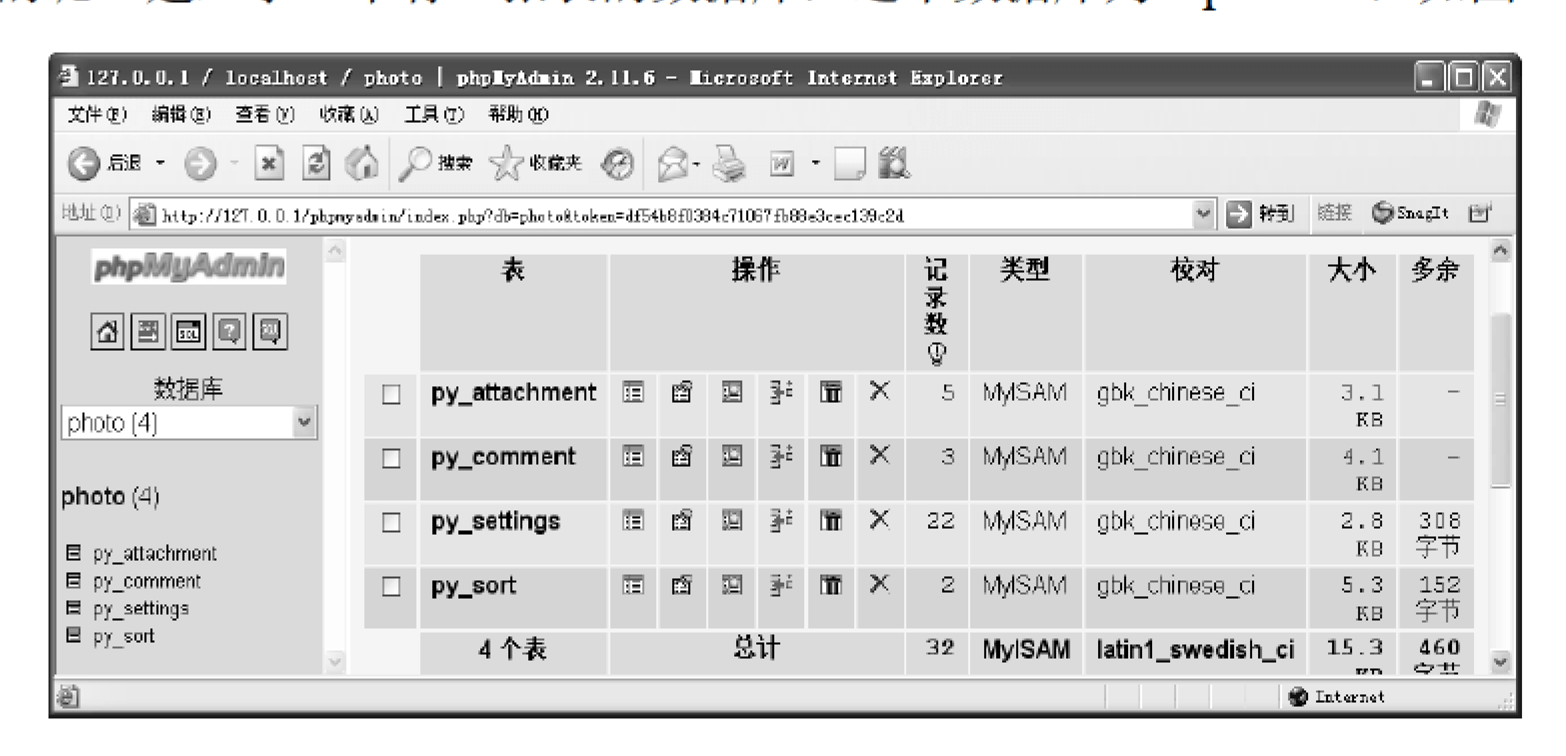
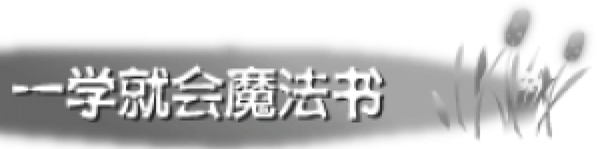


图 14-2 “photo”数据库表结构

14.2 制 作 分 析

网站通常是由前台和后台构成，前台供浏览者浏览观看效果，而后台是管理整个网站





内容的页面，通常只有管理者才能进入，它需要一定的权限。前台与后台的工作都离不开数据库，因为数据库保存着重要的信息，通常前台的工作是从数据库获取数据，而后台通常是将数据写入数据库。但区分不绝对，如访问者留言，这是位于前台，它是将数据写入数据库。因此，制作这个网站的第一步是用户建立好数据库，然后制作后台，再制作前台的页面最终完成整个网站的制作。

14.3 操 作 过 程

在制作网站前，用户一定要搭建一个适合 PHP 和 MySQL 的运行平台。搭建完平台后，用户就可以动手制作整个网站了。

14.3.1　建立一个数据库

启动 PHPMyAdmin 就可以创建数据库了，具体操作如下：

步骤 1　启动 PHPMyAdmin，输入用户名和密码登录系统，在“创建一个新的数据库”文本框中输入“photo”，单击创建按钮，如图 14-3 所示。

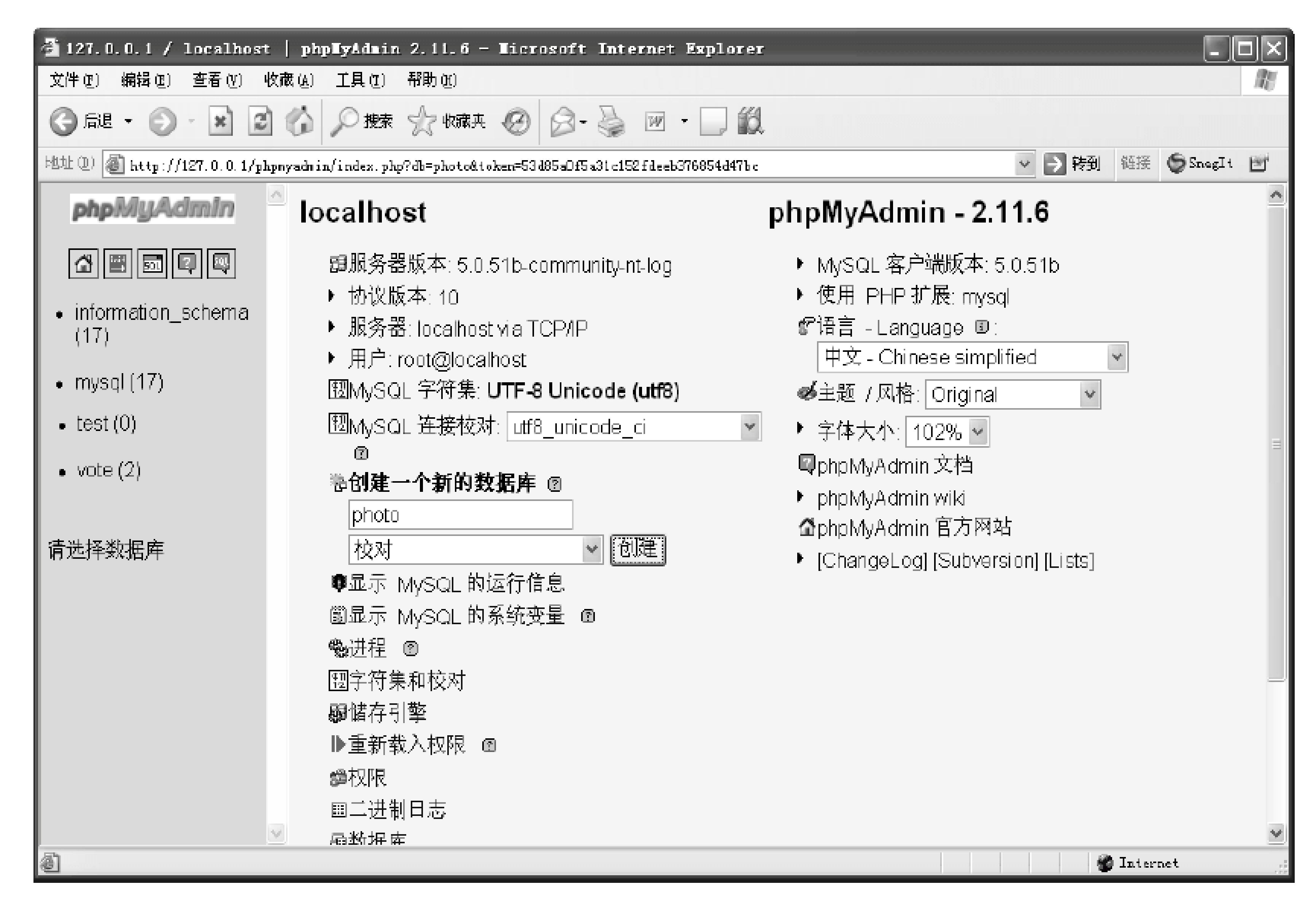


图 14-3　建立数据库

步骤 2　在“数据库 photo 中创建一个新栏目”中输入表名和字段数，在“表名”文本框中输入“py_attachment”，在“字段数”文本框中输入“6”，单击执行按钮。

步骤 3　在打开的页面中设置字段，设置完成后，单击执行按钮，如图 14-4 所示。



字段	类型	校对	属性	Null	默认	额外	操作
attid	int(10)		UNSIGNED	否		auto_increment	
sid	int(10)		UNSIGNED	否			
url	varchar(255)	gbk_chinese_ci		否			
ext	char(4)	gbk_chinese_ci		否	jpg		
introduce	mediumtext	gbk_chinese_ci		否			
attdate	char(15)	gbk_chinese_ci		否			

图 14-4 “py_attachment”表结构

步骤 4 用相同的方法创建 3 张表，即“py_comment”、“py_settings”和“py_sort”，依次为它们添加字段，它们的表结构分别如图 14-5 所示。



服务器: localhost ▸ 数据库: photo ▸ 表 : py_comment

浏览 结构 SQL 搜索 插入 导出 导入 操作 清空 删除

字段	类型	校对	属性	Null	默认	额外	操作
comid	int(10)		UNSIGNED	否		auto_increment	
sid	int(10)		UNSIGNED	否			
username	varchar(30)	gbk_chinese_ci		否			
url	varchar(255)	gbk_chinese_ci		否			
content	mediumtext	gbk_chinese_ci		否			
comdate	int(10)		UNSIGNED	否			
checked	tinyint(1)			否	0		

服务器: localhost ▸ 数据库: photo ▸ 表 : py_settings

浏览 结构 SQL 搜索 插入 导出 导入 操作 清空 删除

字段	类型	校对	属性	Null	默认	额外	操作
variable	varchar(32)	gbk_chinese_ci		否			
value	mediumtext	gbk_chinese_ci		否			

服务器: localhost ▸ 数据库: photo ▸ 表 : py_sort

浏览 结构 SQL 搜索 插入 导出 导入 操作 清空 删除

字段	类型	校对	属性	Null	默认	额外	操作
sortid	int(10)		UNSIGNED	否		auto_increment	
title	varchar(50)	gbk_chinese_ci		否			
description	mediumtext	gbk_chinese_ci		否			
postdate	int(10)		UNSIGNED	否			
latest	int(10)		UNSIGNED	否			
hits	mediumint(8)		UNSIGNED	否			
displayorder	int(10)		UNSIGNED	否	1		
parentid	int(11)			否	-1		
parentlist	varchar(255)	gbk_chinese_ci		否			

图 14-5 3 张表的结构

14.3.2 后台管理的建设

后台是管理人员才能看到的页面，有一定的保密性，对整个网站有一定的控制，对设计者的要求也较高，具体操作如下：

步骤 1 启动 Dreamweaver CS3，在“mysite”站点下建立一个“admin”文件夹，用这个文件夹存放后台文件。





步骤 2　新建一个框架网页“admincp.php”，它的子框架页面分别是“admincp.php?action=header”、“admincp.php?action=menu”和“admincp.php?action=main”。这是登录成功进入的页面，用户打开“admincp.txt”（光盘:\素材\第 14 章\admincp.txt），将其中的代码复制到“admincp.php”中即可，如图 14-6 所示。

步骤 3　新建一个“functions.php”页面，这个页面主要是处理一些网页的基本信息，这里将处理“文件上传”、“获取指定目录和子目录中的文件”、“获得文件扩展名”、“删除目录”等功能，打开“functions.txt”（光盘:\素材\第 14 章\functions.txt），将其复制到页面中，如图 14-7 所示。

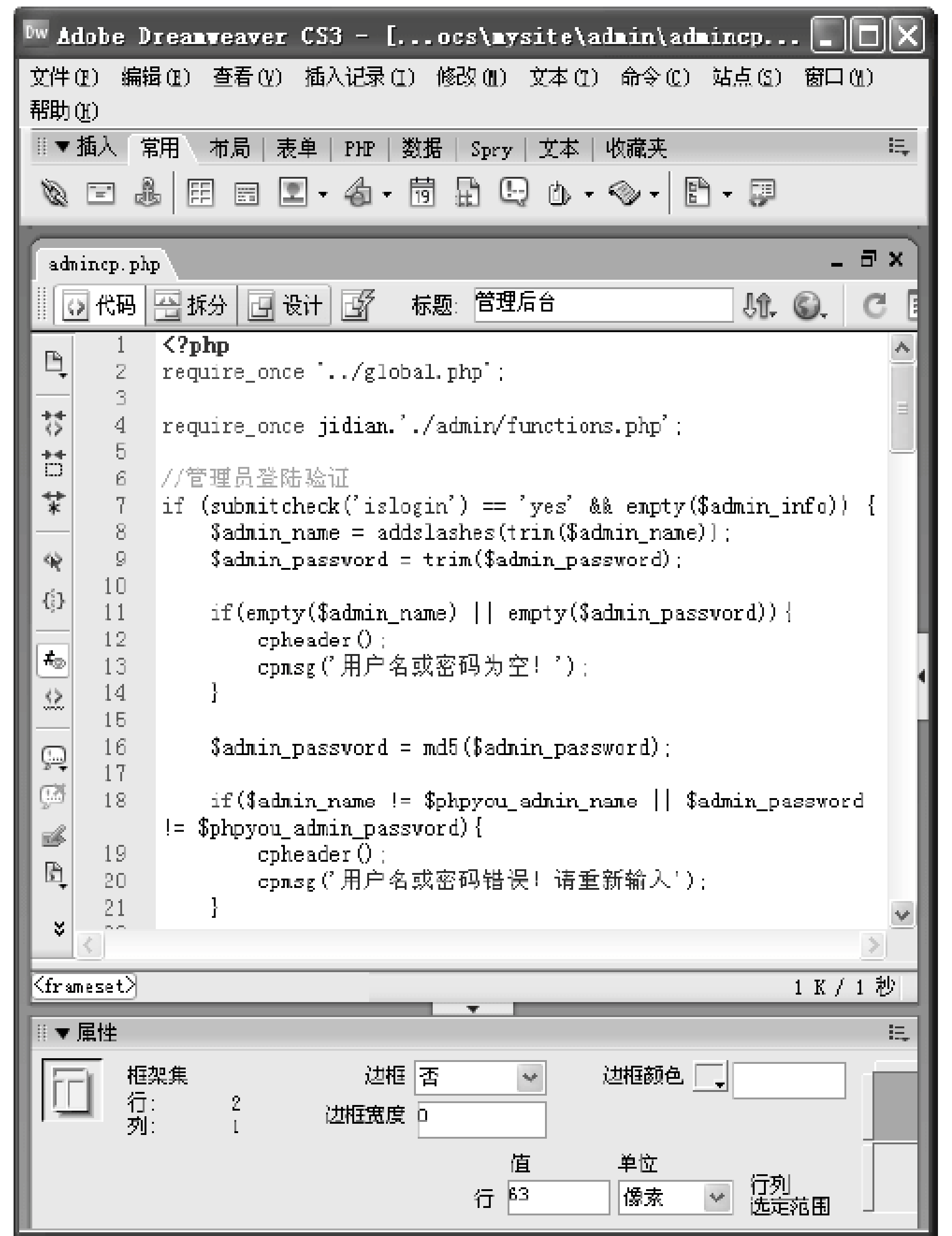


图 14-6　后台首页

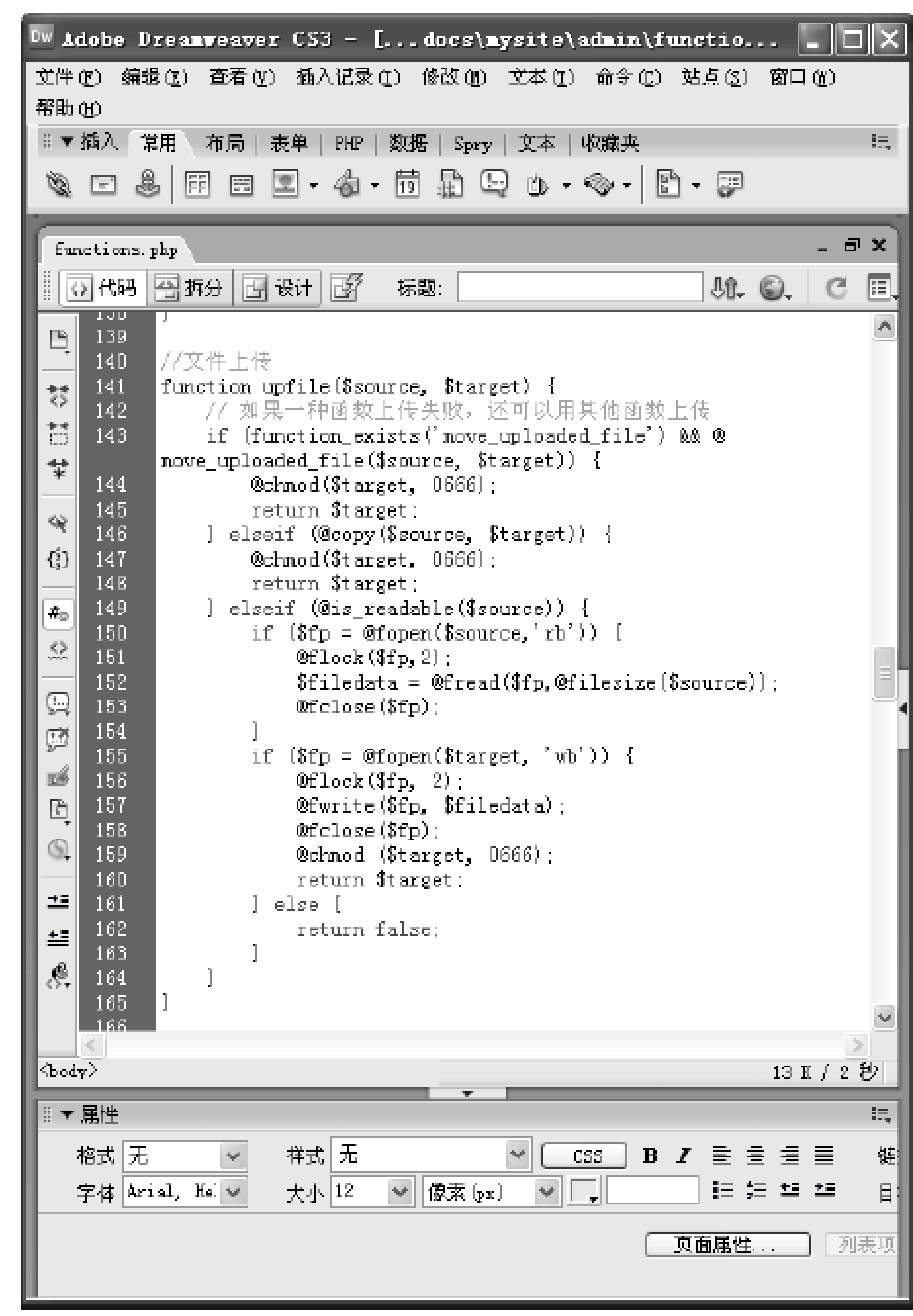
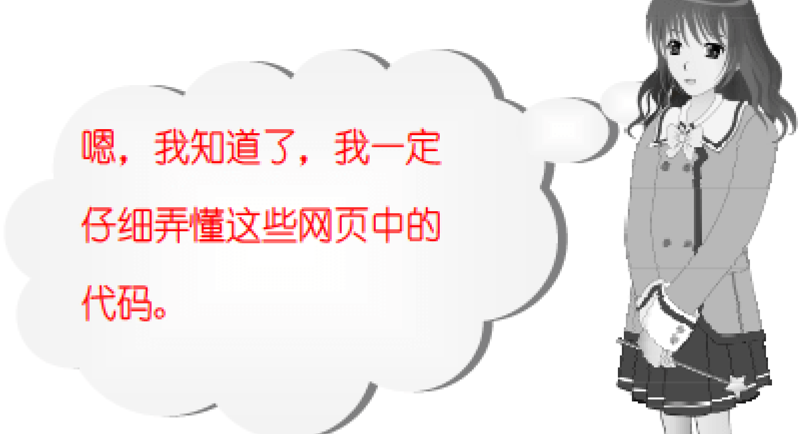


图 14-7　后台处理页



小魔女，这两个页面的功能十分强大，代码也较多，第一个页面主要是用来登录，第二个主要是处理上传图片的一些功能，一定要仔细阅读哟。



步骤 4　登录后台后，左边是一个导航，用户可新建一个名为“menu.php”的网页文件，并通过 CSS 样式对其进行美化，制作出如图 14-8 所示的效果。

步骤 5　制作完成后，在第一行输入如下代码：







```
<?php
if(!defined('相册')) {
    exit('Access Denied');
}
?>
```

步骤 6 新建一个名为"main.php"的网页，用于显示服务器平台信息，在进入后台的首页后，将记事本"main.txt"（光盘:\素材\第 14 章\main.txt）中的代码复制到这个网页中，单击"设计"按钮设计进入设计视图，可观察如图 14-9 所示的效果。

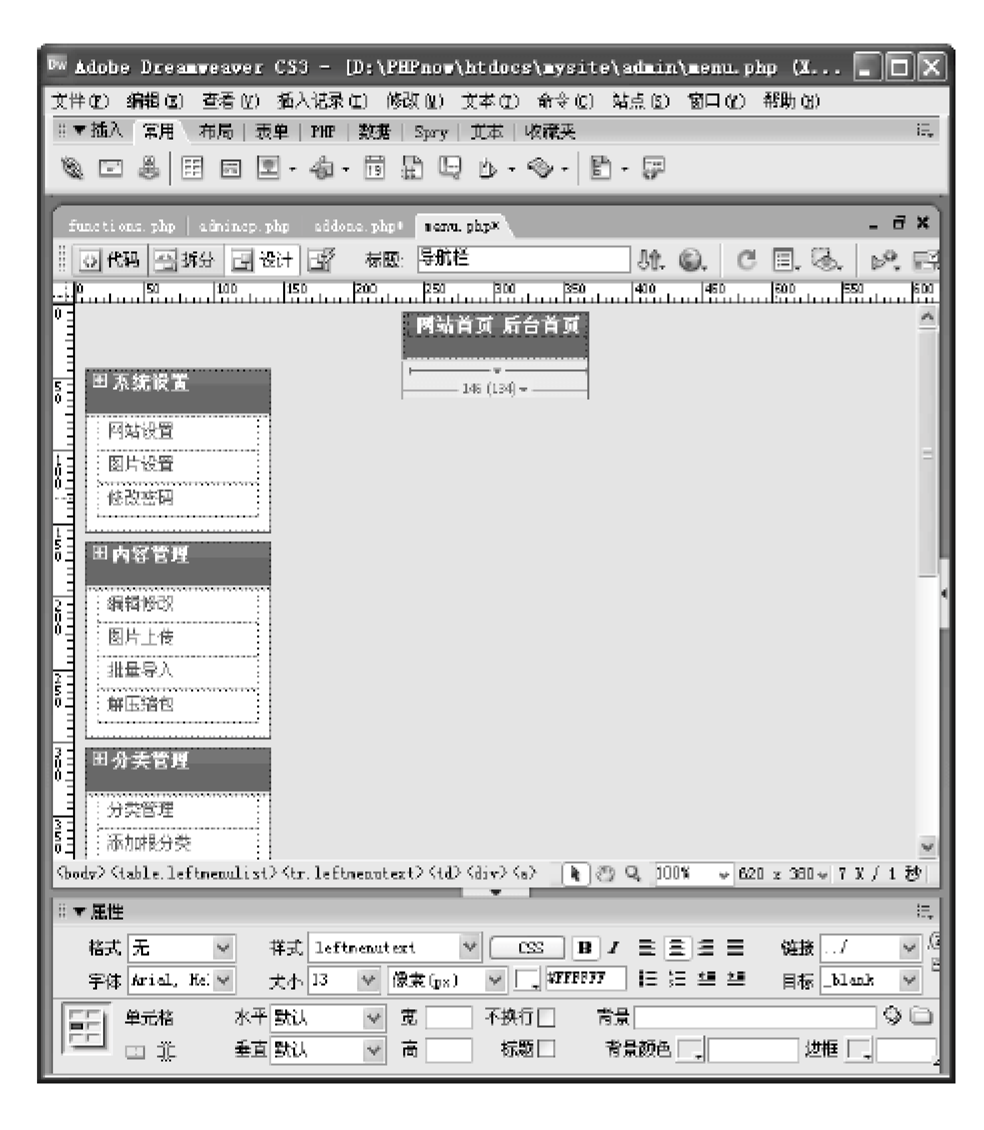


图 14-8 后台首页导航页

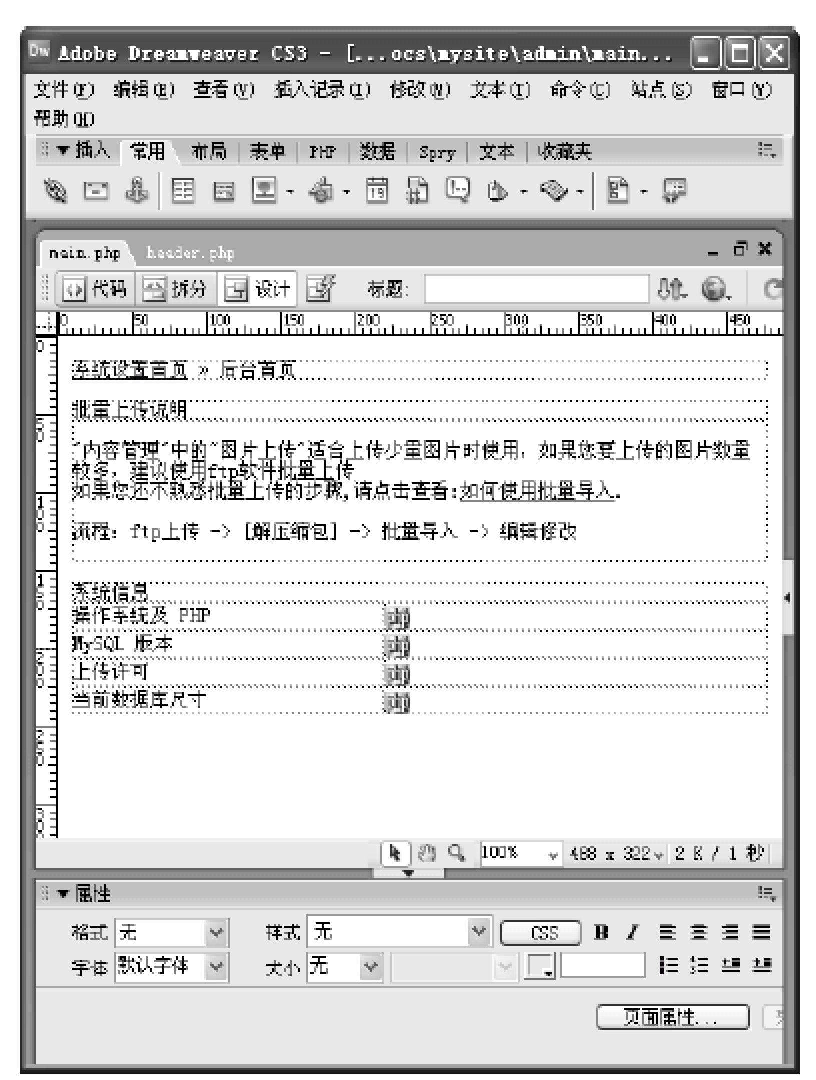


图 14-9 中心页

步骤 7 后台首页的顶部页面十分简单，只需要输入后台管理，通过 CSS 样式将其设置为蓝色即可。

步骤 8 新建页面"addone.php"，打开"addone.txt"将其中的代码复制到页面中，当系统完成后，显示效果如图 14-10 所示。

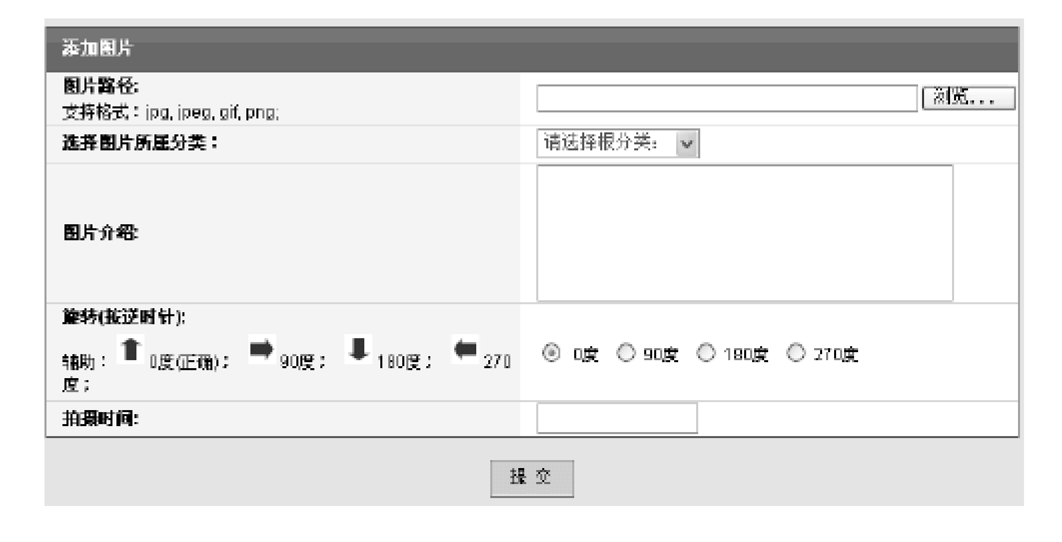


图 14-10 上传照片的代码









步骤 9　在上传的过程中，用户必须对图片格式进行判断，新建页面“sortthumb.php”，打开记事本“sortthumb.txt”（光盘:\素材\第 14 章\ sortthumb.txt），将代码复制到页面中，如图 14-11 所示。

步骤 10　在上传的过程中，还需分类，分类是通过新建“sortselect.php”页面来完成的，将记事本“sortselect.txt”（光盘:\素材\第 14 章\ sortselect.txt）的代码复制到页面中，如图 14-12 所示。

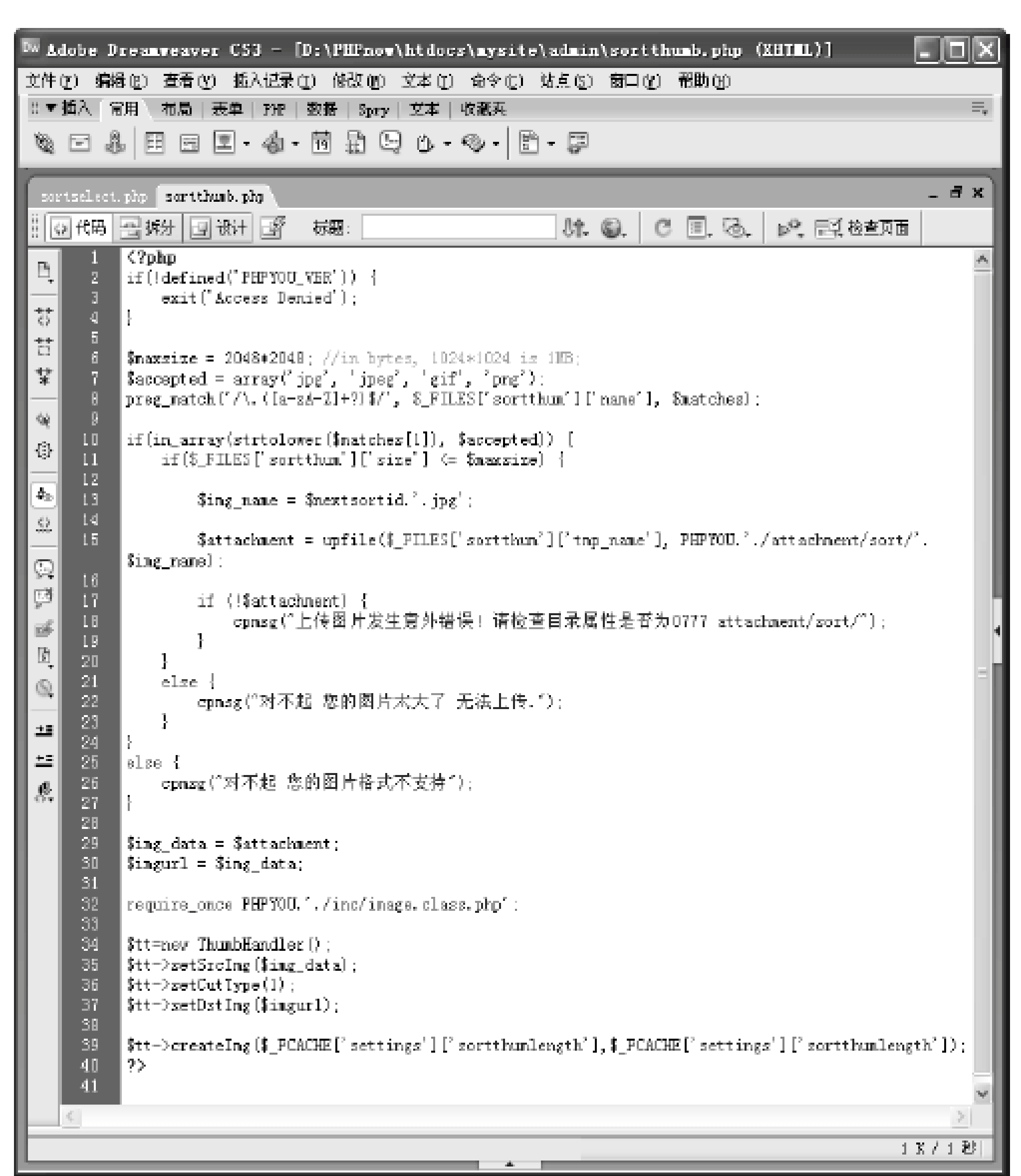


图 14-11　新建页面“sortthumb.php”

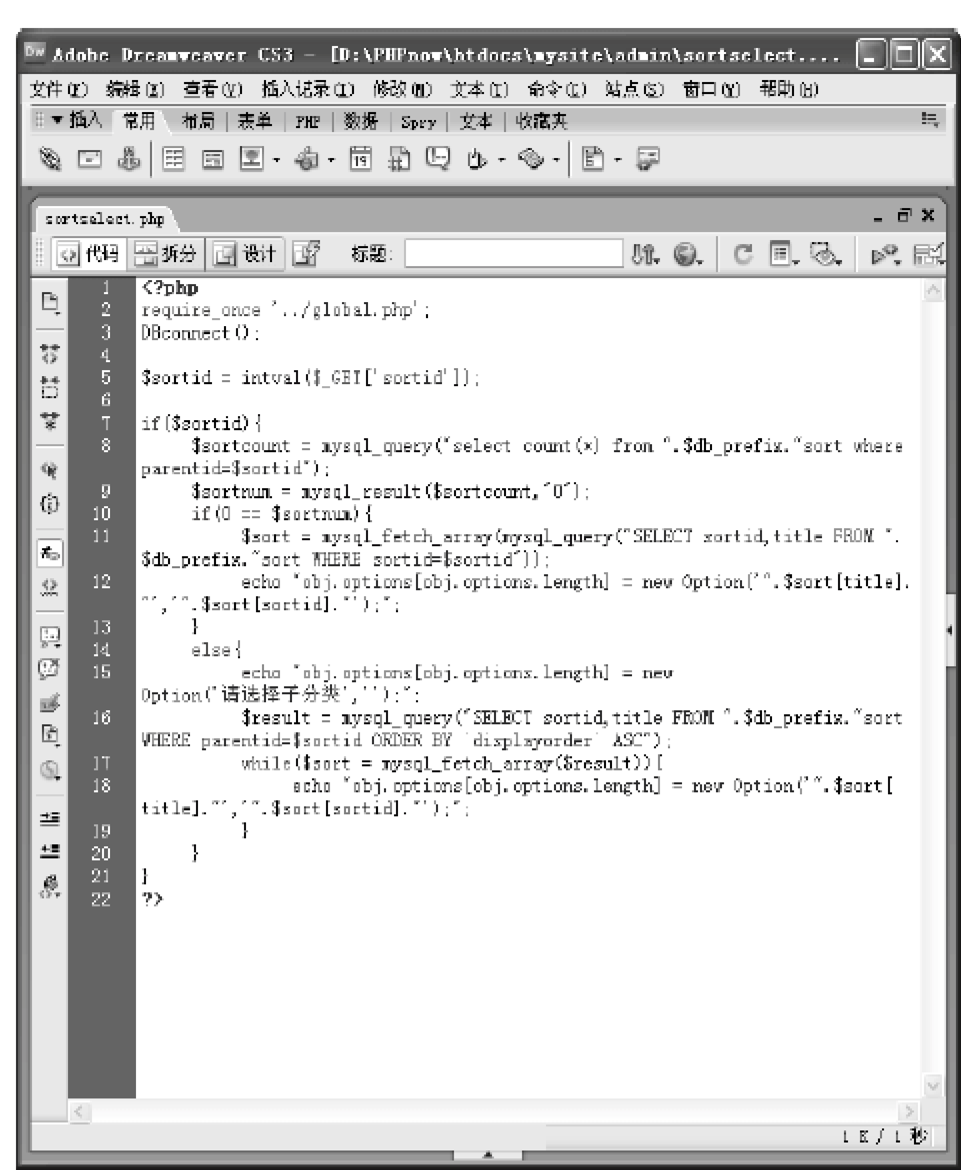


图 14-12　新建页面“sortselect. Php”

步骤 11　当图片上传到网站后，还需要进行修改等编辑操作，新建页面“edit.php”，打开“edit.txt”（光盘:\素材\第 14 章\ edit.txt）,将代码复制到页面中，若制作完成后，在后台将以这样的效果出现，如图 14-13 所示。



图 14-13　编辑页面

步骤 12 新建页面“editmulti.php”，打开记事本“editmulti.txt”（光盘:\素材\第 14 章\ editmulti.txt），将代码复制到页面中，如图 14-14 所示。

步骤 13 新建页面“editone.php”，打开记事本“editone.txt”（光盘:\素材\第 14 章\ editone.txt），将代码复制到页面中，如图 14-15 所示。



图 14-14　页面“editmulti.php”

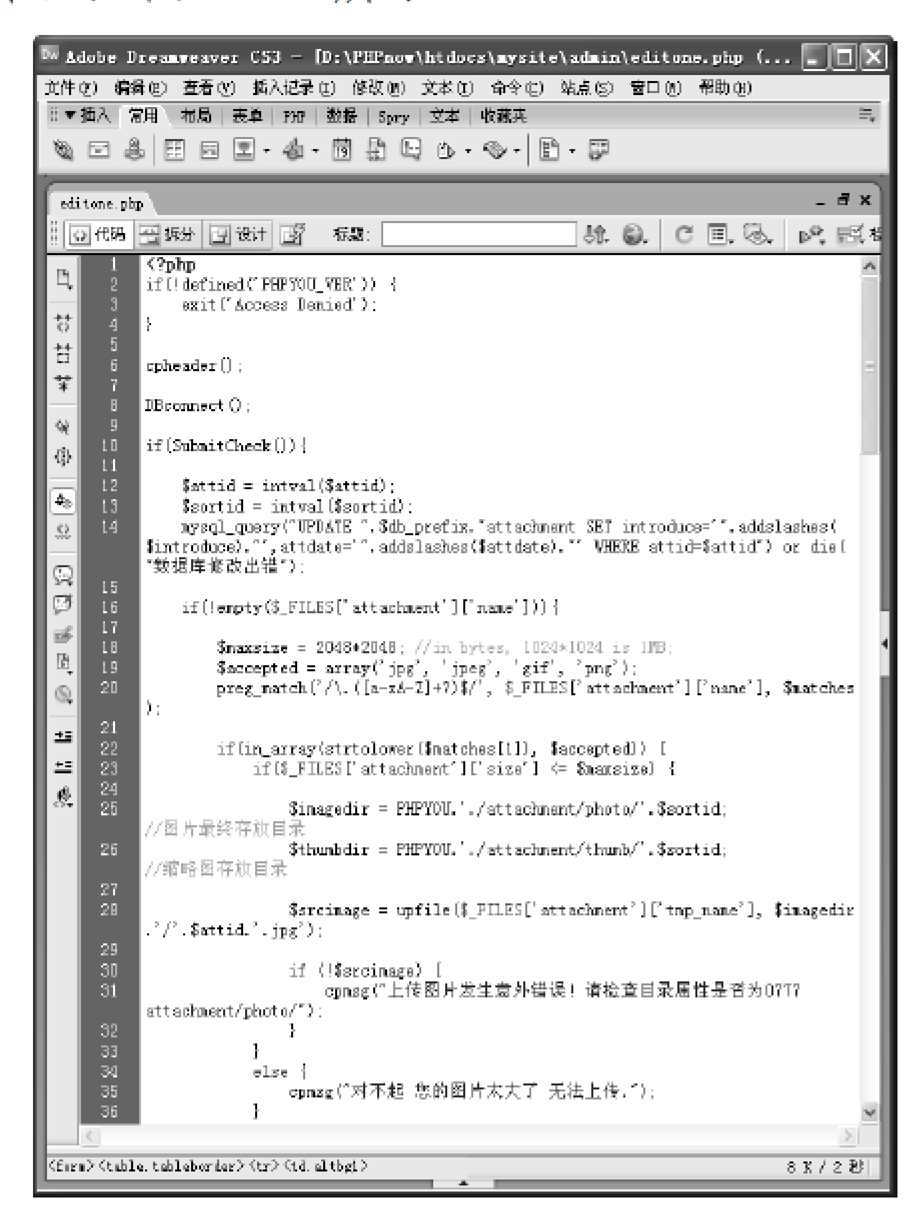


图 14-15　页面“editonei.txt”

步骤 14 新建“editsort.php”页面，用它来处理用户在“edit.php”中选择的页面，将记事本“editsort.txt”（光盘:\素材\第 14 章\ editsort.txt）中的代码复制到页面中，如图 14-16 所示。

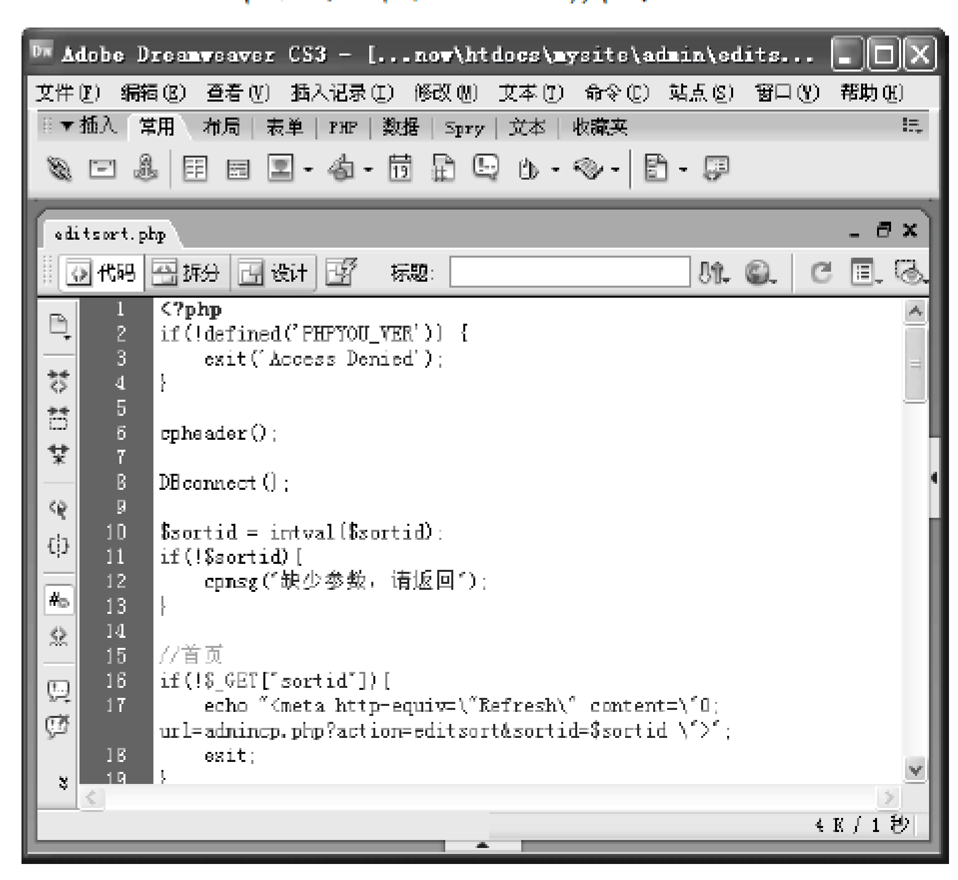
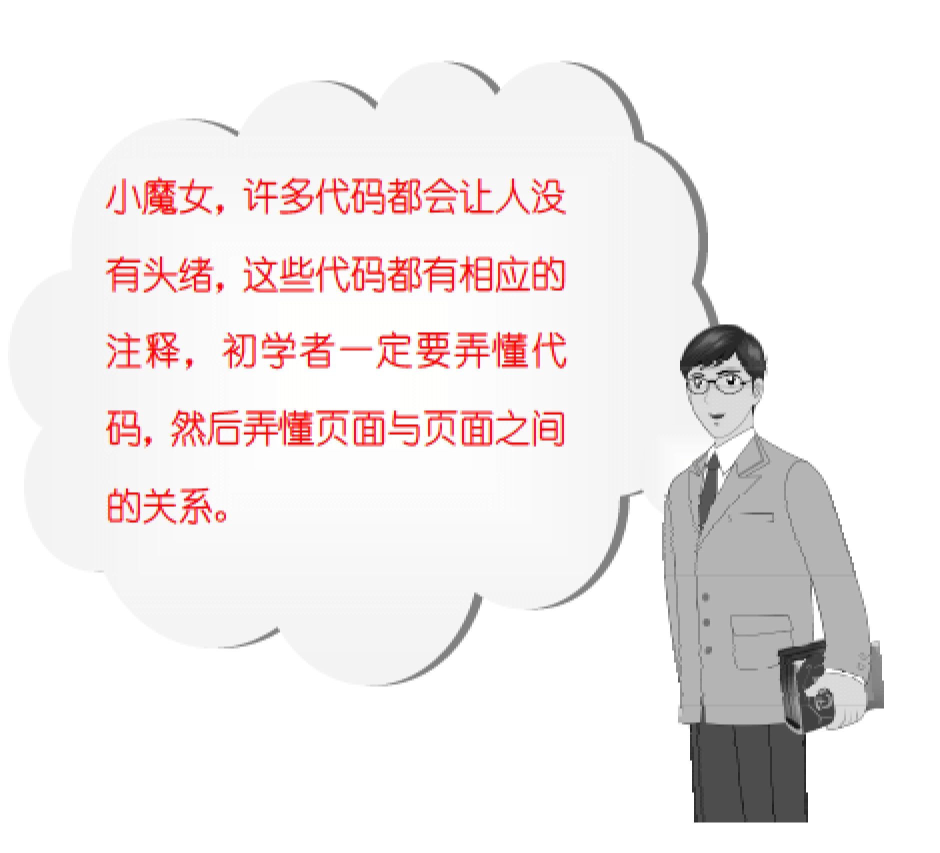


图 14-16　页面“editsort.php”



14.3.3　前台的制作

前台是浏览者能浏览到的页面，在这个页面中浏览者可以方便地浏览站点中发布的照片，浏览者浏览照片后，可对照片进行留言。

1. logo 的制作

一个网站或多或少都需要对图片进行处理，相册网站也不例外，Logo 是网站中典型的图片，本节将利用 Photoshop 强大的处理功能来制作网站 Logo，具体操作如下：

步骤 1　启动 Photoshop CS3，选择【文件】/【新建】命令，将弹出“新建”对话框，在“宽度”和“高度”文本框中分别输入“180”和“50”，选择“像素”选项，单击 确定 按钮，如图 14-17 所示。

步骤 2　右击工具箱中的文字工具，在弹出的快捷菜单中选择横排文字工具T，如图 14-18 所示。

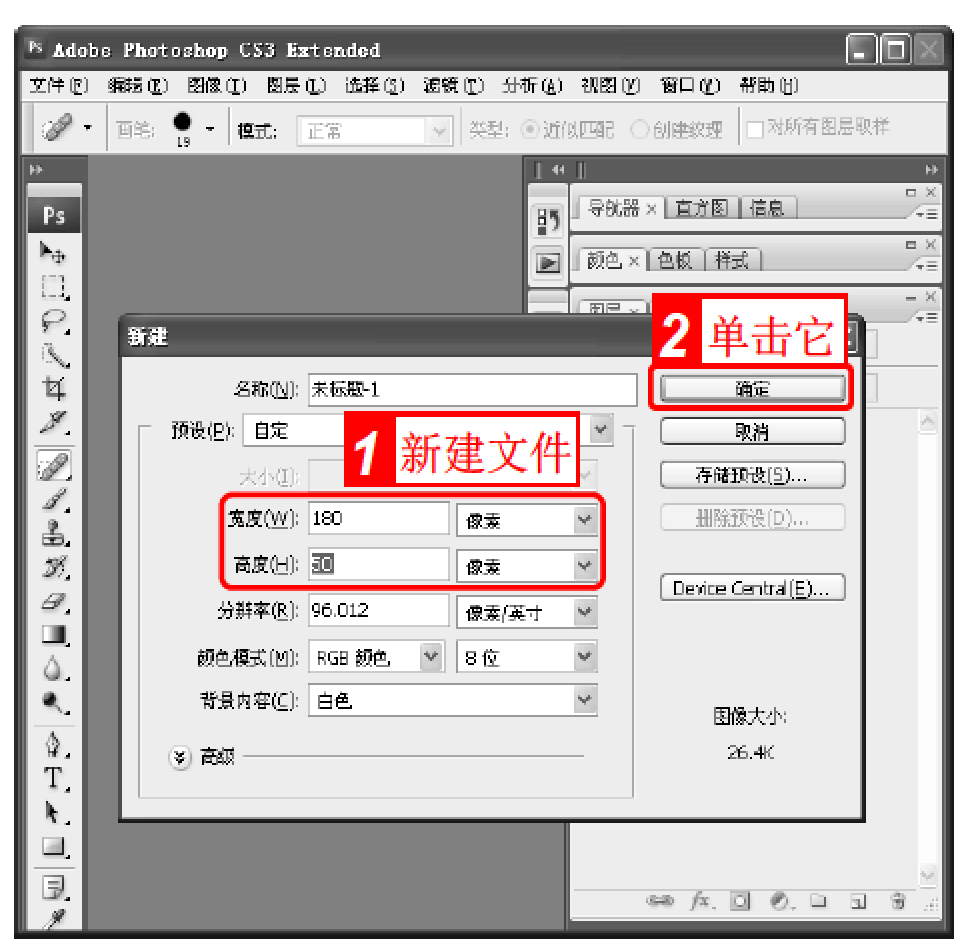


图 14-17　“新建”对话框



图 14-18　选择横排文字工具

步骤 3　在编辑区输入“极点相册”文本，在菜单栏的下方将文字设置成“方正少儿简体”、“18 号”、“蓝色”，如图 14-19 所示。

步骤 4　在右边的“图层”面板中选择背景图层，在工具箱中选择油漆桶工具，将颜色设置成“黑色”并填充背景图层。

步骤 5　使用相同的方法，输入文本“每个人都是生活的导演”，将文字设置成“宋体”、“10 号”、“白色”，如图 14-20 所示。



魔法档案

在存储网页时，一定要存储网页支持的格式，JPEG、GIF、PNG 都是网页中常用的格式，但有一个特点，GIF、PNG 两个格式可以实现透明的效果。

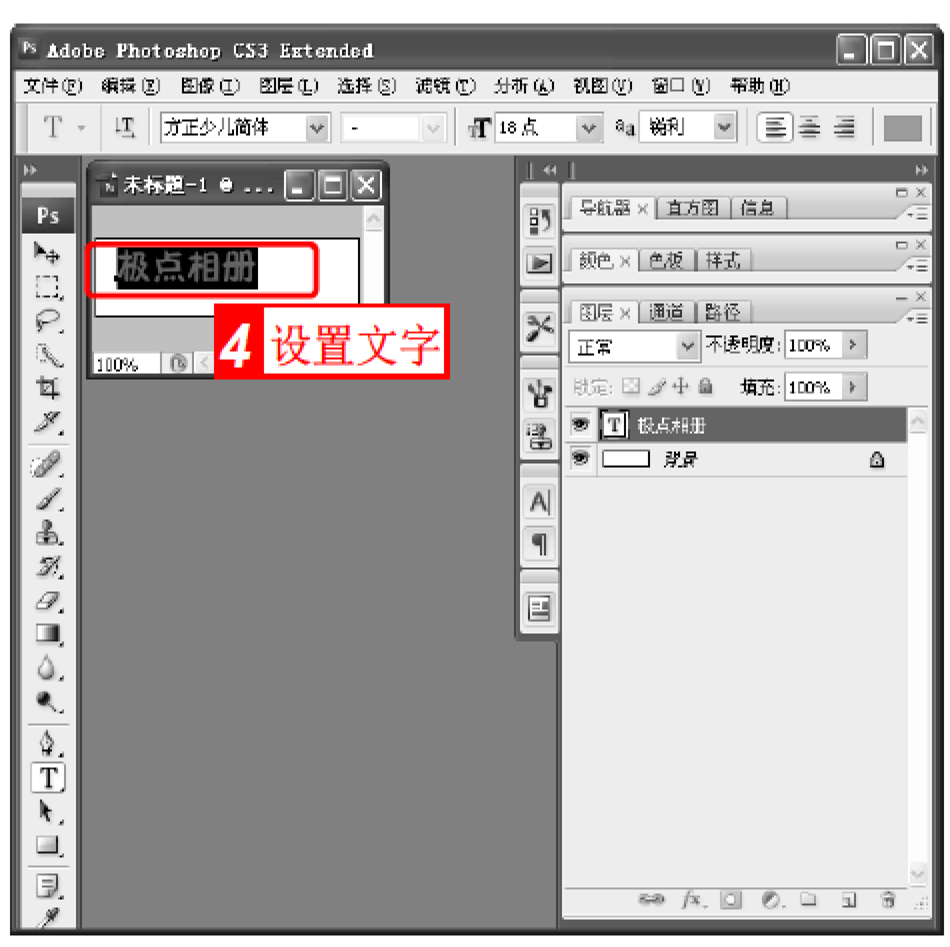


图 14-19　输入文字

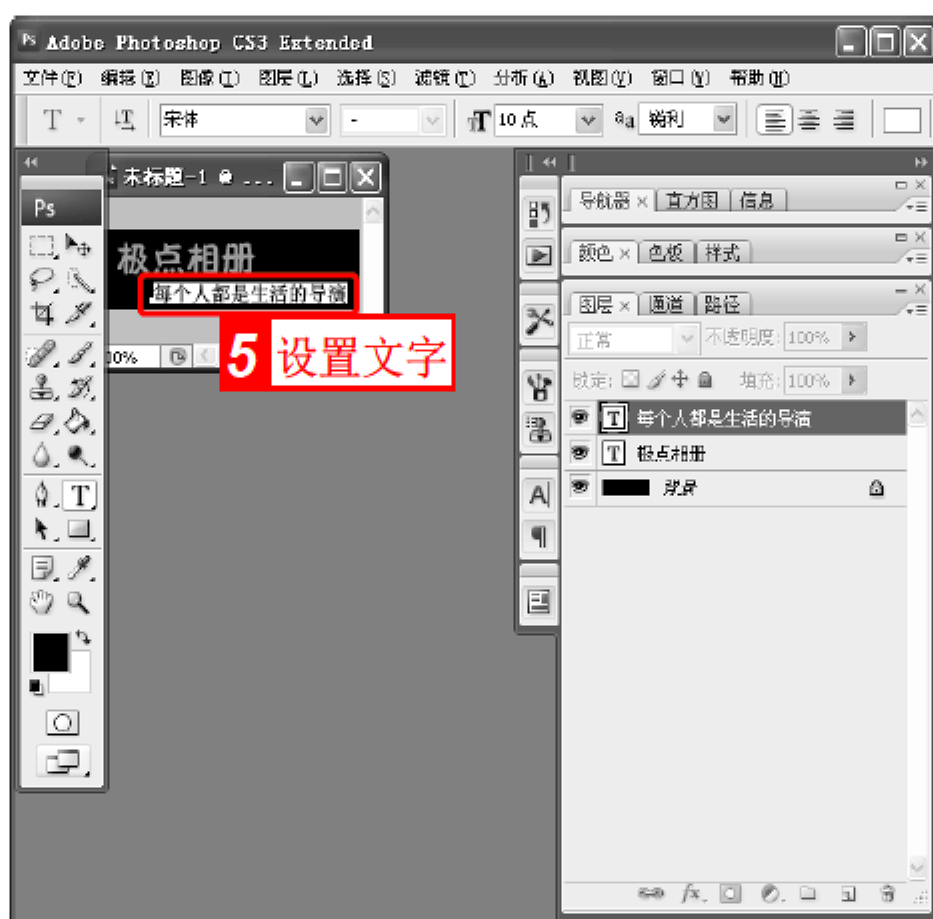


图 14-20　设置文字

步骤 6　在“图层”面板中单击背景图层前面的👁标签，隐藏该图层，如图 14-21 所示。

步骤 7　选择【文件】/【存储】命令，将会弹出“存储为”对话框，选择存储位置，在“格式”下拉列表中选择“.gif”格式，在“文件名”文本框中输入“logo”，单击保存(S)按钮，如图 14-22 所示。

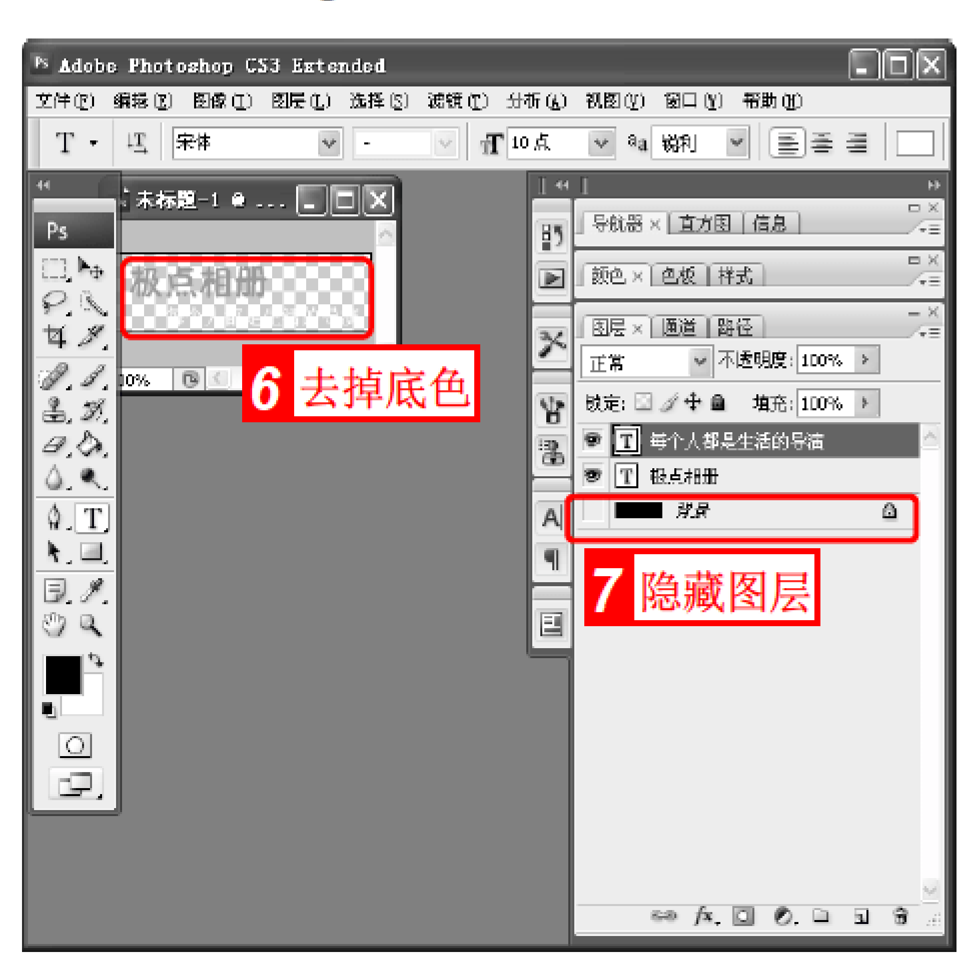


图 14-21　隐藏图层



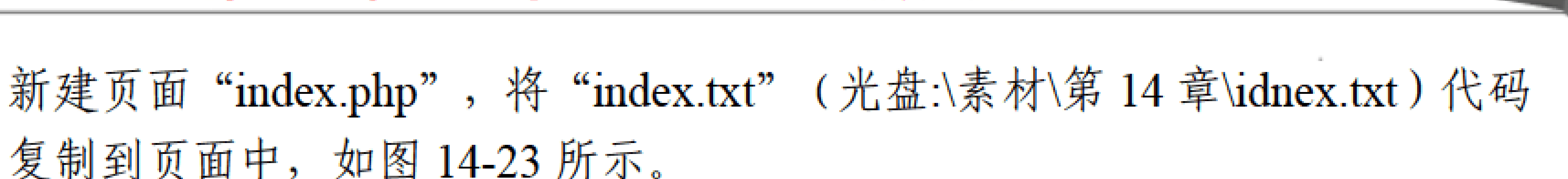
图 14-22　存储文件

步骤 8　在弹出的“索引颜色”对话框中单击确定按钮，弹出“gif 选项”对话框，直接单击确定按钮，完成图片的制作。

2. 前台的程序

网站中的数据大都保存在数据库中，用户需要编写一系列程序将数据库中的照片读取出来，具体操作如下：





步骤 1　新建页面“index.php”，将“index.txt”（光盘:\素材\第 14 章\idnex.txt）代码复制到页面中，如图 14-23 所示。

步骤 2　在首页，它最前面调用了两个网页，一个是 global.php，一个是 smarty.inc.php。在“global.php”页面中需完成“获取时间”、“获取 IP 地址”、“连接数据库”、“获取目录”、“字符转意”、“前台分页”、“留言的分页”、“前台公告”等内容，新建网页“global.php”，打开记事本 global.txt（光盘:\素材\第 14 章\ global.txt），将其中的代码复制过来，如图 14-24 所示。

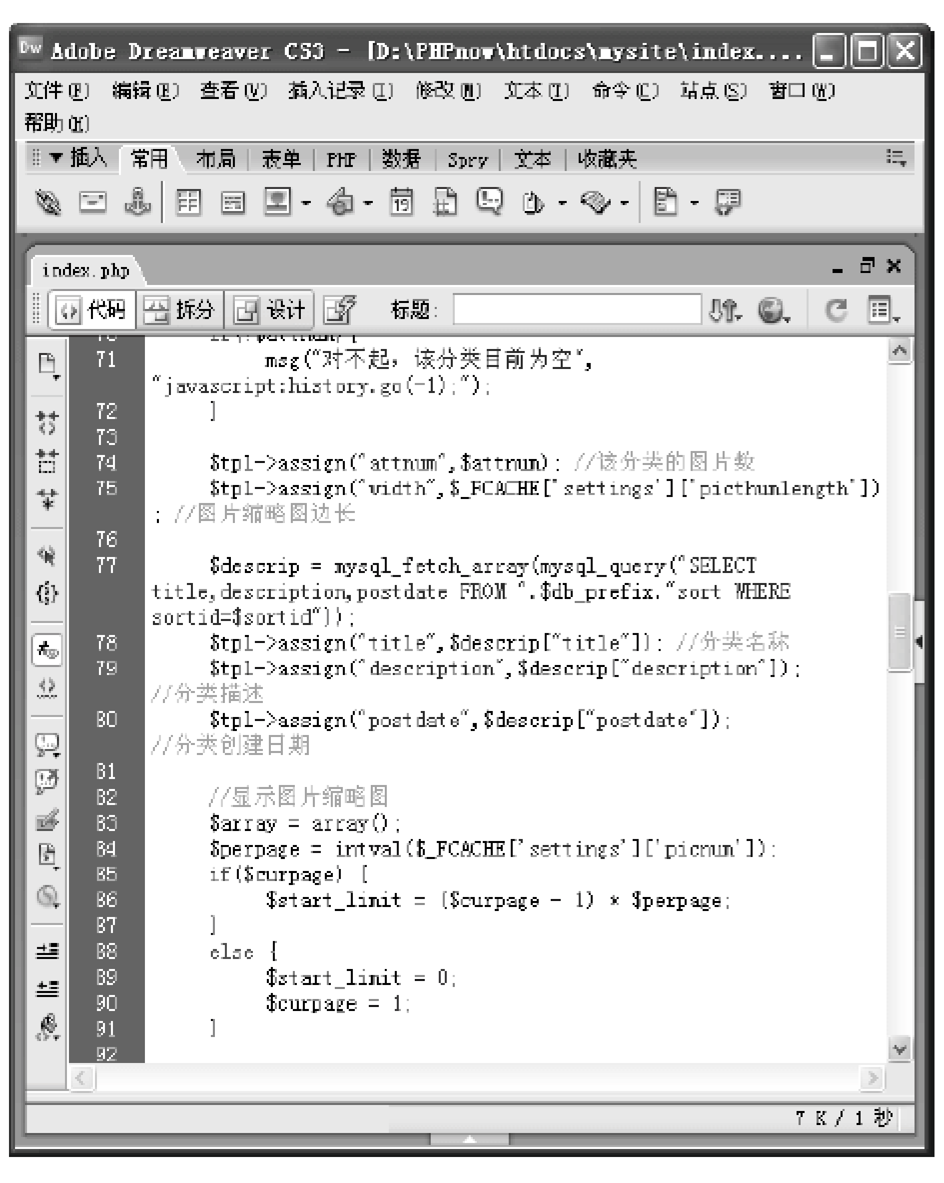


图 14-23　首页的代码

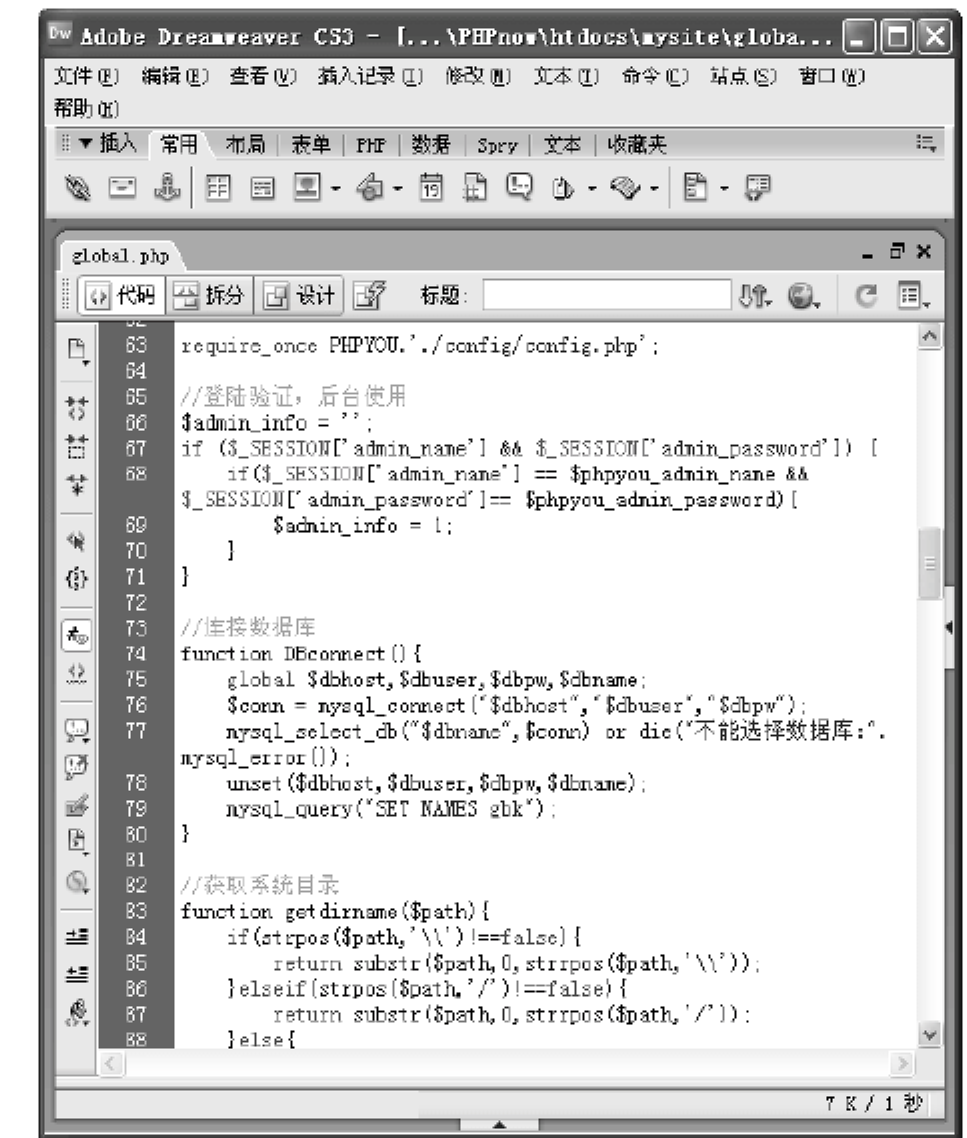


图 14-24　关系页的制作

步骤 3　新建页面“smarty.inc.php”，将记事本 smarty.inc.txt(光盘:\素材\第 14 章\smarty .inc.txt）中的代码复制过来，将其保存，如图 14-25 所示。

步骤 4　新建页面“comments.php”，这个页面用来限制一些不良浏览者的留言，过滤掉敏感的词汇，还会限制留言的长短等一系列的内容，打开记事本 comments.txt（光盘:\素材\第 14 章\comments.txt），将代码复制到页面，如图 14-26 所示。

魔法档案

global.php 页面实际上不只是前台调用的页面，在后台的设置页调用这个页面，通过这个页面，用户才可以打开数据库，并且此网页有分页等功能，前台和后台分页都比较多，所以 global.php 实际上不只是前台的页面，后台也需要。



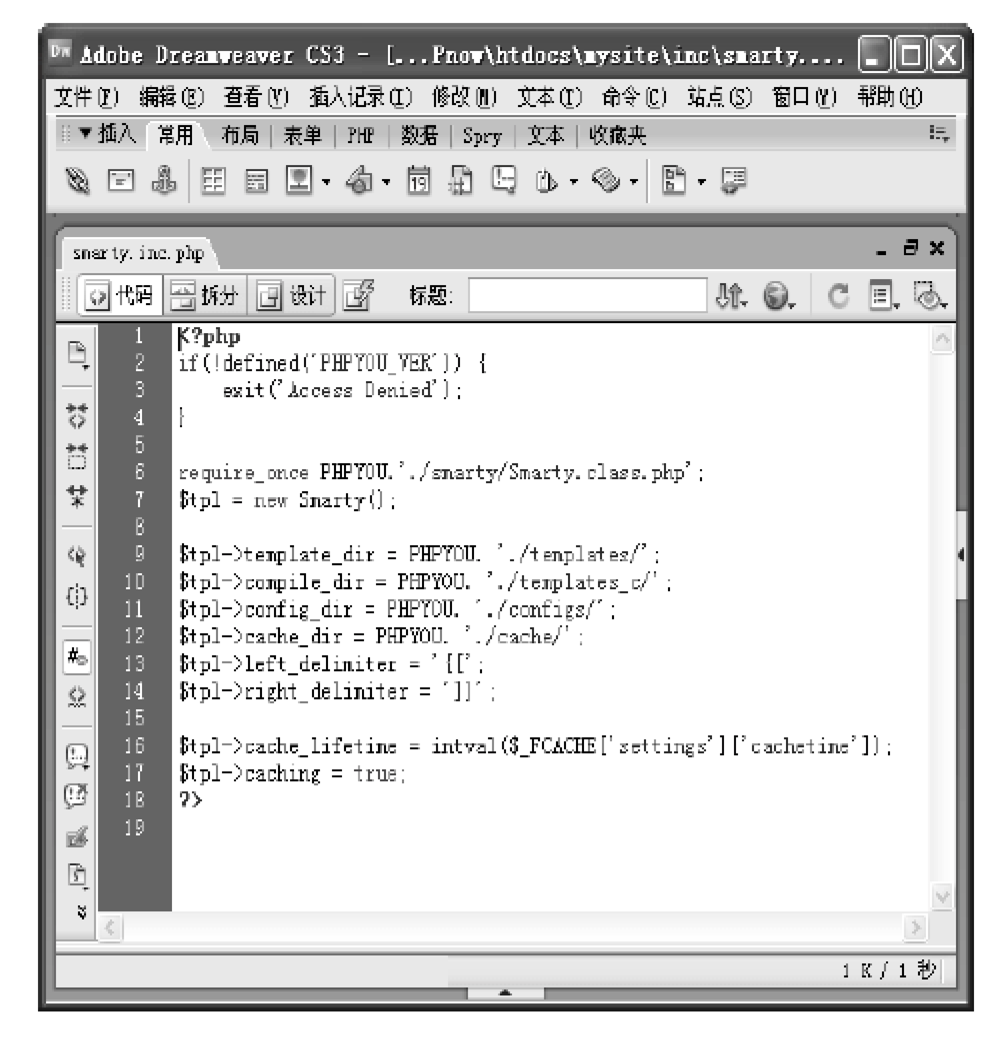


图 14-25　配置页面

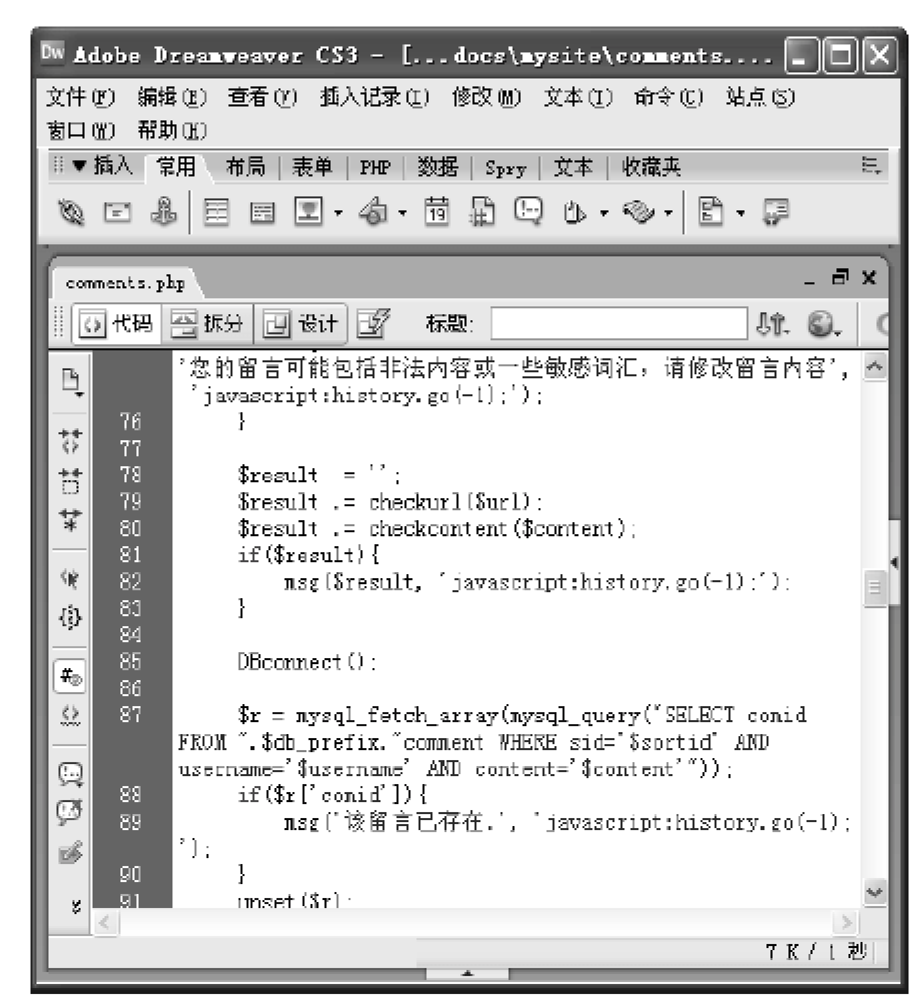


图 14-26　限制页面

步骤 5　新建页面“image.class.php”，这是对图片处理的功能页面，这个图片中，它要求图片以什么方式显示给浏览者，如图片的缩放比例、给图片加一个水印，将记事本“image.class.txt”（光盘:\素材\第 14 章\image.class.txt）复制到页面中，如图 14-27 所示。

步骤 6　新建页面“dZip.inc.php”，从记事本“dZip.inc.txt”（光盘:\素材\第 14 章\dZip.inc.txt）中复制代码到页面中，并保存页面，如图 14-28 所示。

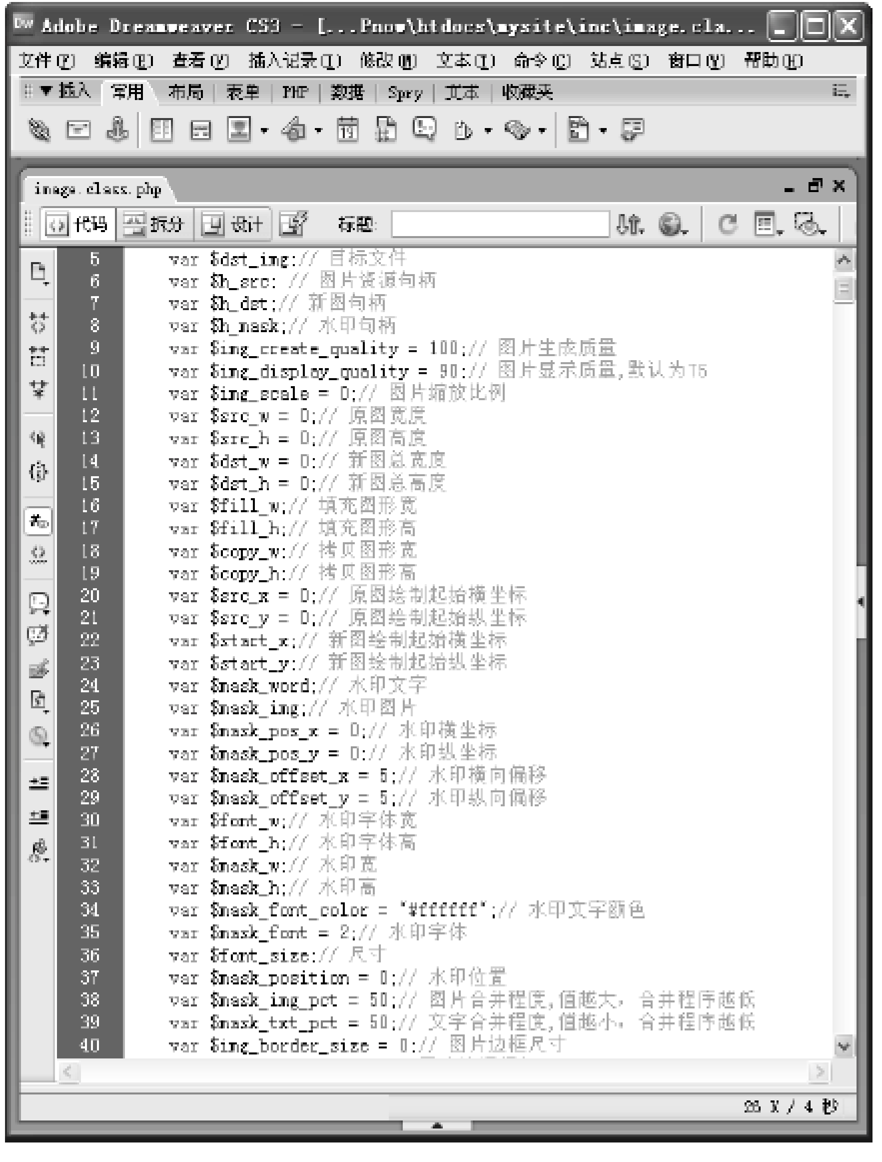


图 14-27　处理图片页面

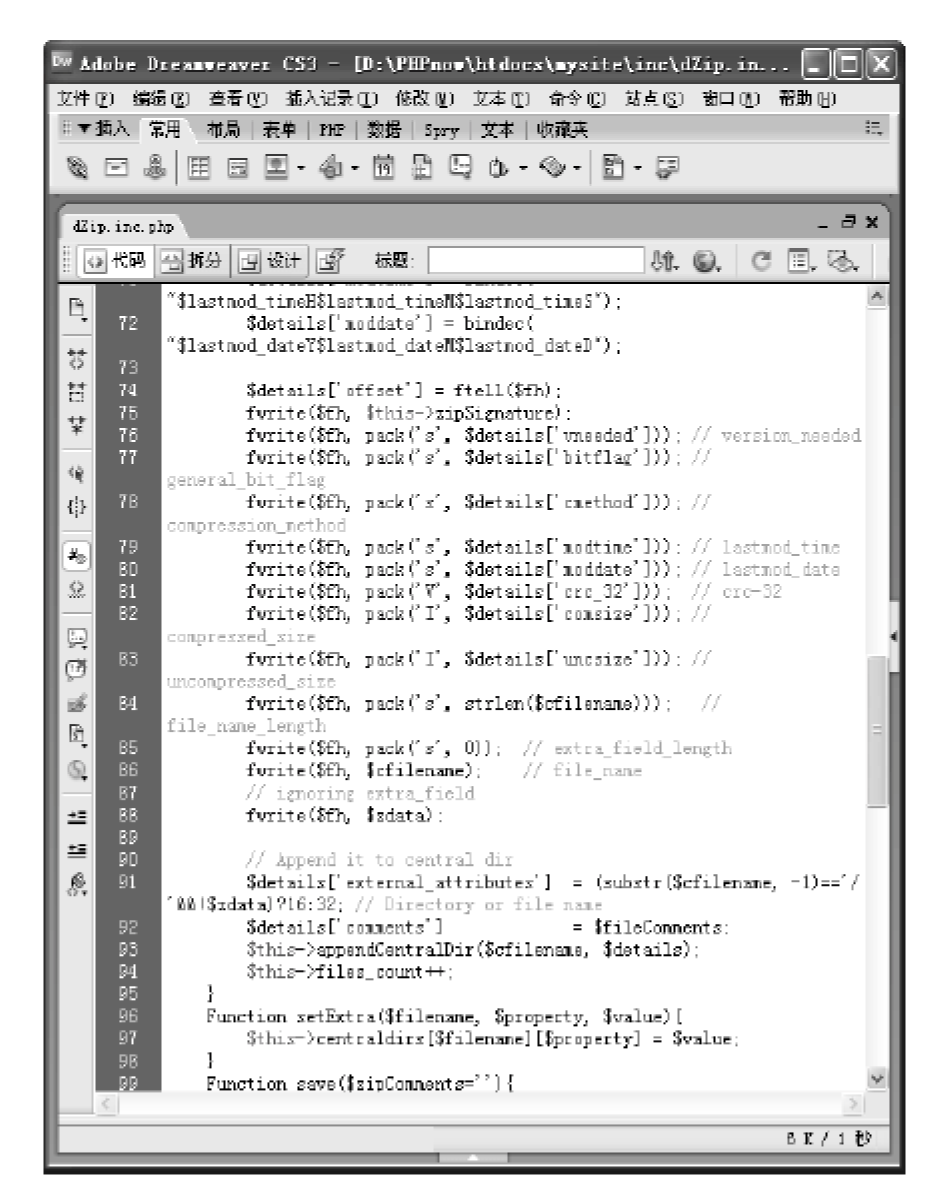


图 14-28　页面“dzip.inc.php”





14.4　初学者如何使用相册源码

通过上面的制作，由于种种原因，读者未必能制作出效果，所以本书作者特为初学者考虑，编写了一个安装向导，用户可以根据向导安装好，观看其效果与代码，具体操作如下：

步骤 1　用户将光盘中的“photo”文件夹复制到“D:\PHPnow\htdocs”目录下，启动浏览器，在地址栏中输入“http://127.0.0.1/photo/install.inc/install.php”，单击 下一步 按钮，如图 14-29 所示。

步骤 2　将会转到另一张网页，这时要求新建一个数据库，如图 14-30 所示。

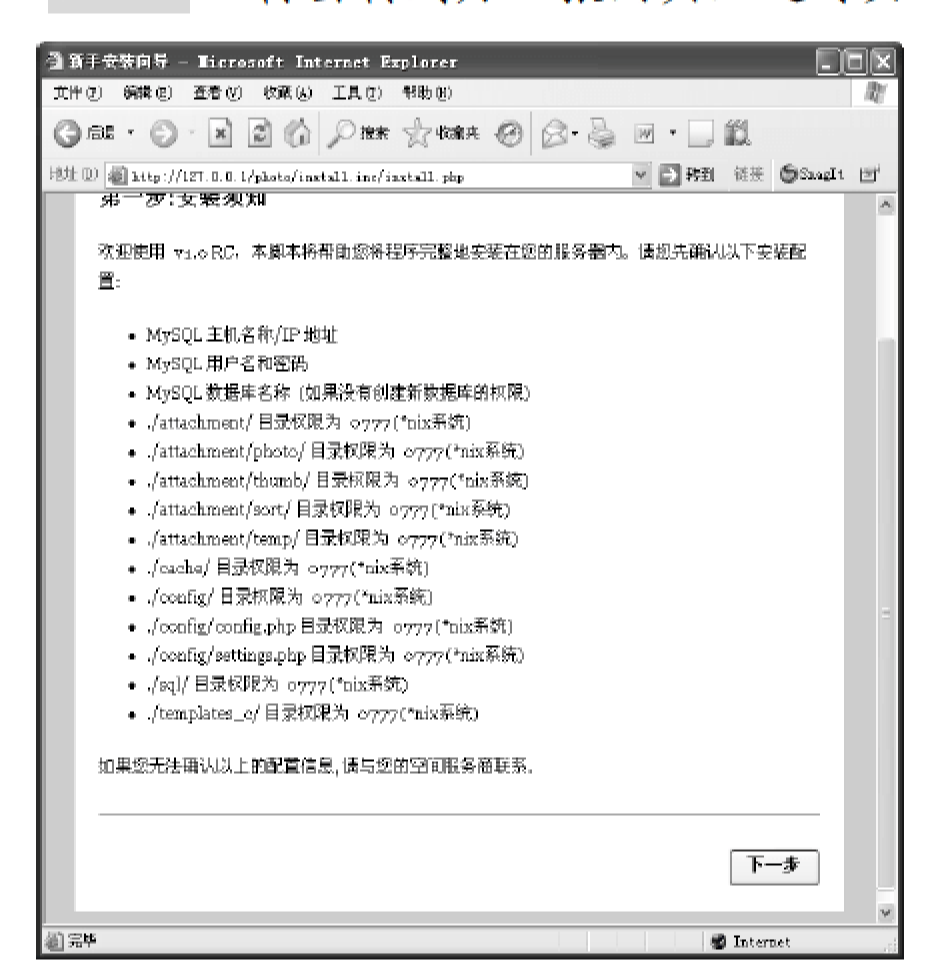


图 14-29　安装向导首页

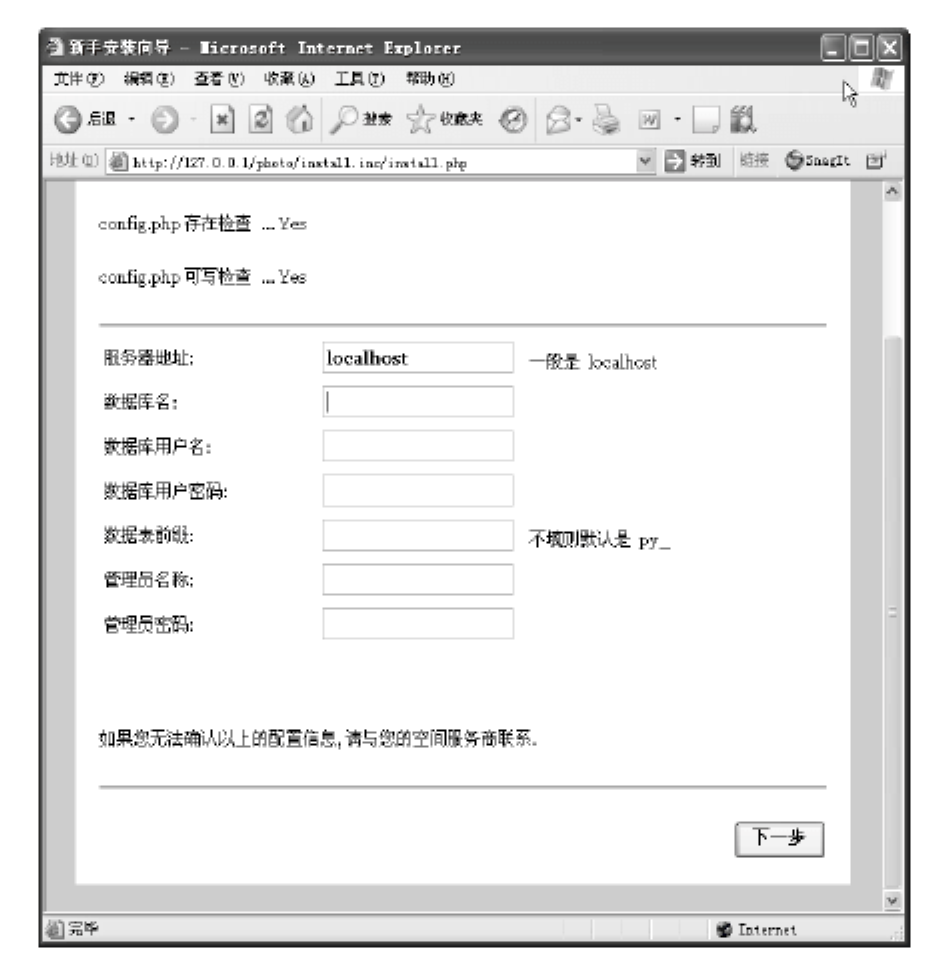


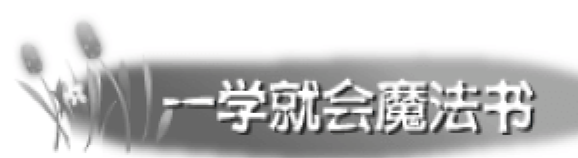
图 14-30　需要数据库信息

步骤 3　由于未创建专门针对该网站的数据库，所以启动 PHPMyAadmin 创建数据库，在地址栏中输入“http://127.0.0.1/phpmyadmin/”，在打开的页面中输入用户名和密码，并进入管理数据库首页，在“创建一个新的数据库”文本框中输入“photos”，单击 创建 按钮，如图 14-31 所示。



图 14-31　创建数据库

步骤 4　在打开页面中按如图 14-32 所示进行编辑，并单击 下一步 按钮。





步骤 5 安装成功，将会显示提示信息，如图 14-33 所示。

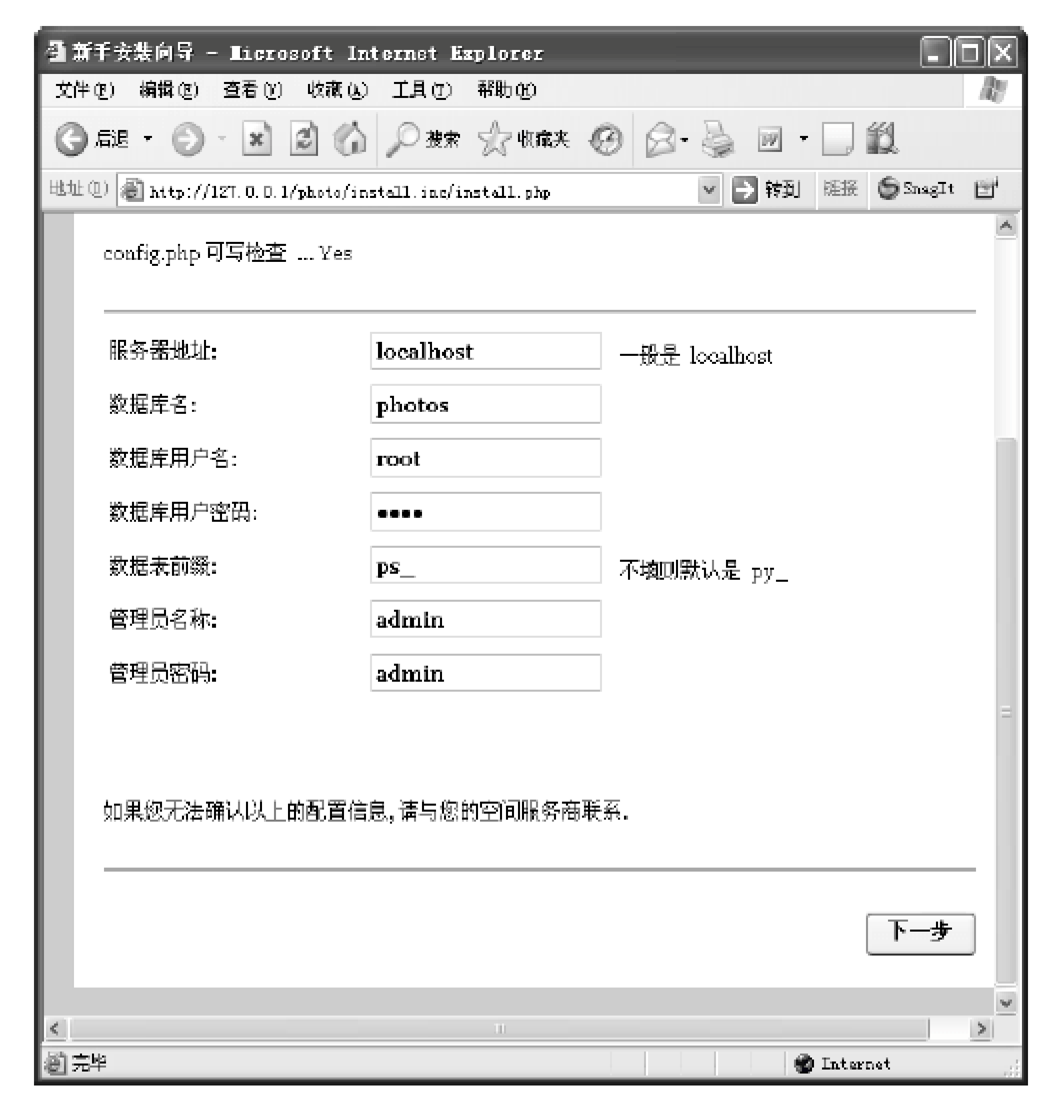


图 14-32 输入信息

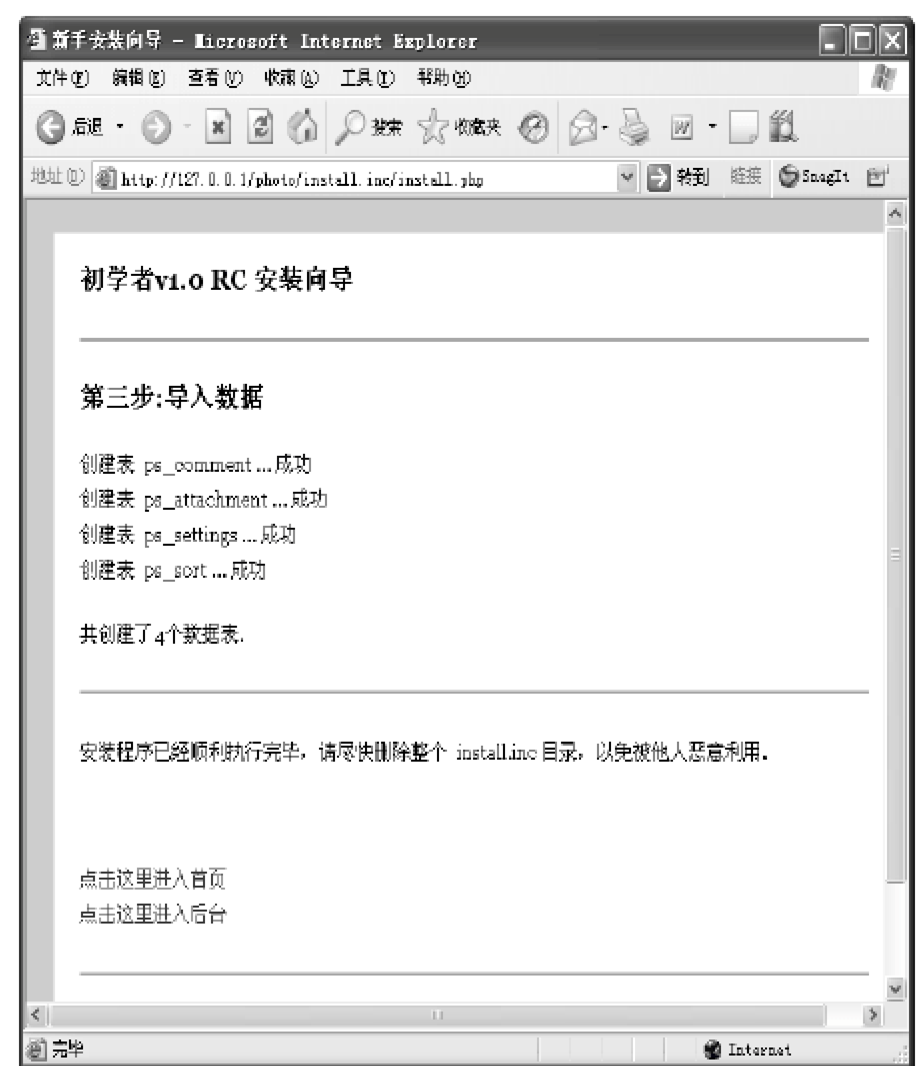


图 14-33 安装成功

步骤 6 在地址栏中输入首页的网站地址即可，如图 14-34 所示。



图 14-34 新建站点





14.5　常见问题解答

：魔法师，如何才能独立写出更好的网站程序？

：初学者在学习写程序时不要太浮躁，心态很重要，用户可以去网站中下载一些代码来进行学习和研究，如 www.phpyou.com 提供的 PHP 网站代码都十分优秀。

：魔法师，学完了本书，我感觉还未达到配置的状态，我该如何去提高动态网站方面的内容呢？

：这本书是入门级的书籍，学完本书后，要求能对网站有一定的理解，能制作出简单的网站即可，要想制作出企业级的网站，用户还需读懂 PHP 函数手册，那里面有许多知识点，对数据库编程方面有重要的讲解，用户读懂这些后，要勤练习写代码，积累经验，从而达到精通的境界。

：魔法师，我用 PHP 制作了一个网站，朋友们看了后说这个网站难以操作，这是怎么一回事？

：这应该是表现形式不到位的问题，在网页的设计过程中，一定要把功能板块、交互板块放在显眼的位置，表单尽量形象化，用户可以通过动画和图片让这部分功能突出，千万不要把这些功能放在隐藏的地方，让浏览者去寻找，这种制作方法是初学者最容易犯的错误。

：魔法师，听说 PHP 除了可以制作网站，还能开发其他的大型系统，是真的吗？

：网络办公成了当今时代的主流，利用动态语言开发一些大型系统是很平常的事情，如 CRM、ERP、管家婆等软件都是利用动态语言开发的，PHP 能适应大型的商务功能，自然对这个也不例外。但是这样一个庞大的系统对于初学者来说，有很高的难度，初学者除了程序方面的知识不够以外，还对公司系统板块不了解，所以建议初学者不要急于求成，要脚踏实地的学习程序，才能制作出商业级的程序。





14.6 过关练习

（1）网站数据十分重要，要有即时备份的习惯，启动 PHPMyAdmin 对网站数据库进行备份，如图 14-35 所示。

提示：选择需要的数据库，选择“导出”选项卡，然后选中☑另存为文件复选框，再单击执行按钮，将弹出“另存为”对话框，将备份文件保存到需要的位置即可。

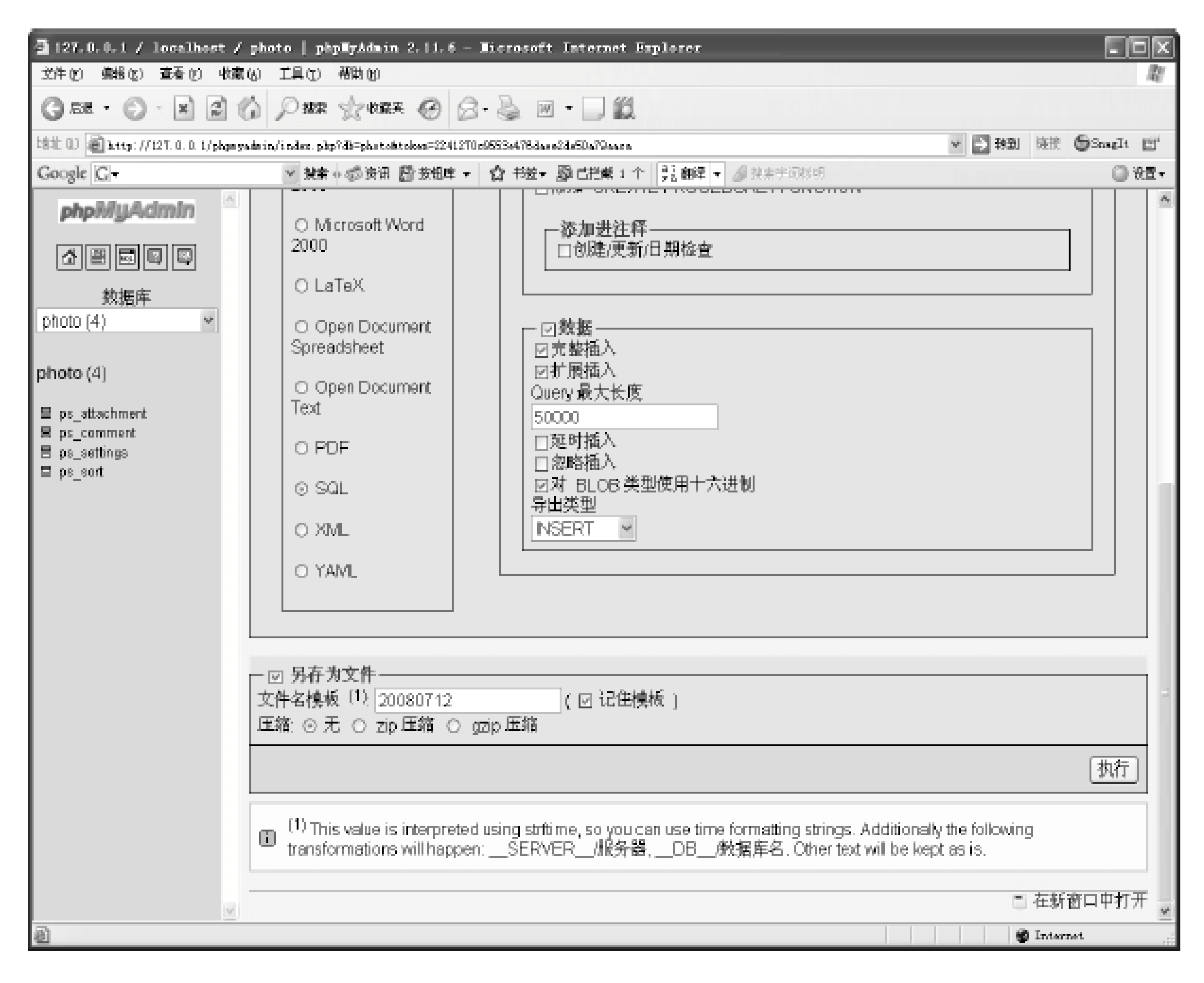


图 14-35　备份网站数据库

（2）进入管理后台，新建一个相册，上传 10 张照片到网站中，上传完毕后，在首页浏览其内容。





“一学就会魔法书”意见反馈表

尊敬的读者朋友：

感谢您在“茫茫书海”中发现了这枚闪光的“贝壳”！如果它能够为您的工作、生活带来光彩和乐趣，我们将感到无比高兴。为了让本书能更好地服务于后来的读者，希望在百忙中写下您的感受和建议邮寄给我们，我们会逐步改进，并赠小礼品以示感谢。

1. 您在哪里第一次看到这本书的？

   □书店演示　□图书馆　□别人推荐　□网上　□广告宣传

2. 您决定买本书的因素有哪些？

   □多媒体演示光盘　　　　　□内容翔实、详细

   □图解风格学起来很快　　　□装帧（封面、版式）不错

3. 您认为本书多媒体光盘怎样？

   界面：□活泼可爱，我喜欢　　□太幼稚，太小儿科

   　　　□没有必要设置人物

   配音：□比较标准　□音色不错　□比较差

   人物：□幼稚　□可爱

   场景：□清新亮丽　□不美观

   您认为光盘还应该怎样改进？________________________

   ____。

4. 您认为本书内容怎样？

   图解化的风格：□很好，学习起来比较快

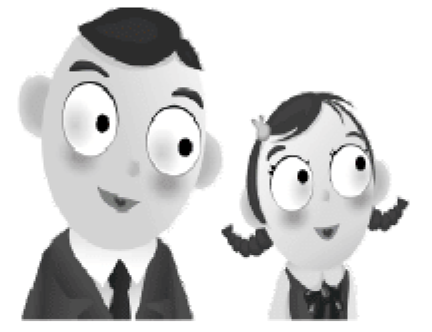
   　　　　　　　□不好，就几个图片，内容太少

   步骤：□错误太多，根本调试不通　　□比较准确

   例子：□大小适中，学起来比较快　　□不太好

   语言：□风格活泼，我喜欢　　　　　□不严谨，废话太多

   人物：□有人物好，活泼　　　　　　□幼稚，没必要

您认为本书内容应该怎样改进？______________________________

____

____。

5. 您认为本书的装帧怎样？

封面：□颜色太暗，我不喜欢　　□太俗气，没有情调

□比较清爽，整体尚可　　□清新亮丽，我喜欢

您比较喜欢的封面风格是：

□卡通类型的 □漫画类型的 □国画类艺术类型 □其他________

您最喜欢的封面颜色是：____________________________。

怎样的封面（文字、图案、颜色）才是您最喜欢的封面？

____

____。

双色印刷：□影响阅读，没有必要　　□耳目一新，挺好的

6. 您认为本书最令您满意、最让您不满意的地方是：

____

____。

7. 现阶段您最需要什么样的电脑书？____________________________

____。

您购买的书名《　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　》

您的信息：

姓名：　　　　　　性别：□男 □女　　年龄：　　　职业：

邮编：　　　　　　通讯地址：

电话：　　　　　　E-mail:

我们的通信地址：

北京清华大学校内出版社白楼（邮编：100084）

“一学就会魔法书”丛书编辑部（收）